¡VIEJUNO!

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

retro GAMER



AMSTRAD | SINCLAIR | COMMODORE | MSX | ATARI | NINTENDO | NEO GEO | RECREATIVAS



SUPER MARIO MAKER 2
REDISEÑA LOS CLÁSICOS
EMULA AL MISMÍSIMO SHIGERU MIYAMOTO CON LO ÚLTIMO DE NINTENDO

ASÍ SE HIZO... **ZERO TOLERANCE**
TECHNOPOP DESAFIÓ LOS LÍMITES DE MD PARA CREAR UN FPS MEMORABLE



NO SIN MI MARIO
Sus creadores nos hablan de Yoshi's Island



HEAD OVER HEELS
HABLAMOS CON JON RITMAN Y BERNIE DRUMMOND

FINISH HIM!!

MORTAL KOMBAT

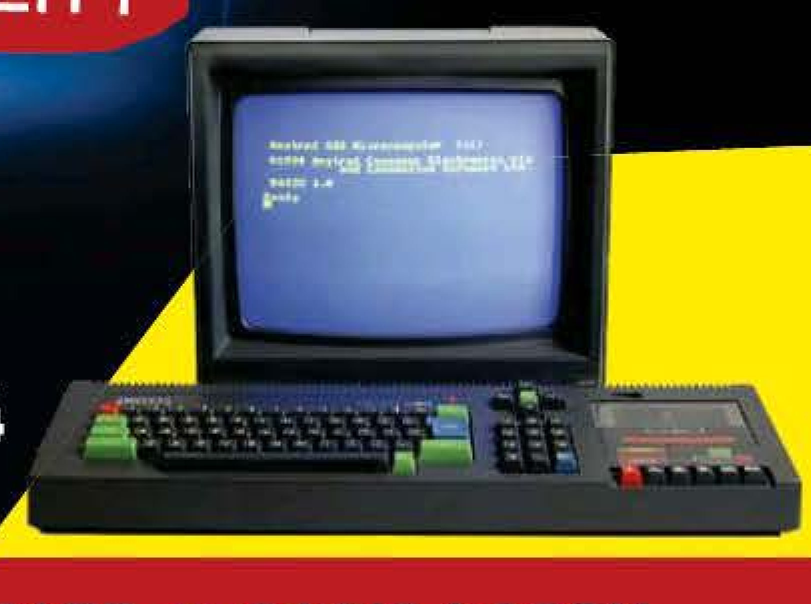
ED BOON NOS EXPLICA LA EVOLUCIÓN DE LA SAGA, FATALITY TRAS FATALITY



YIE AR KUNG-FU
TODO LO QUE SIEMPRE QUISISTE SABER SOBRE EL MÍTICO ARCADE DE KONAMI

DE LA MANSIÓN DINAMIC A ABU SIMBEL
CÓMO UNOS CHAVALES ACABARON CREANDO LA COMPAÑÍA DE SOFTWARE MÁS EXITOSA DE ESPAÑA

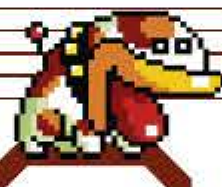
35 AÑOS DEL AMSTRAD CPC 464
RECORDAMOS SU HISTORIA Y LOS MEJORES JUEGOS DE SU CATÁLOGO



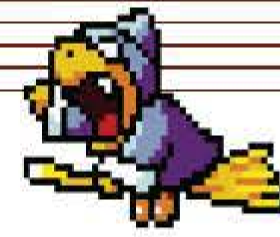
ADEMÁS SABRINA • OCEAN SOFTWARE • TENCHU • SKOOL DAZE • CASIO LOOPY


NINTENDO SWITCH
LA CONSOLA DE SOBREMESA QUE TE ACOMPAÑA A DONDE VAYAS
Nintendo
© 2019 Nintendo.
3
www.pegi.info
SUPER MARIO MAKER 2
POR PRIMERA VEZ, ESTILO SUPER MARIO 3D WORLD
CREA cuando quieras... ¡JUEGA con todo el mundo!
28 JUNIO
YA PUEDES HACER TU RESERVA
Y CONSEGUIR ESTE LÁPIZ TÁCTIL (STYLUS)*
*Promoción disponible en CANAL OCIO - EL CORTE INGLÉS - FNAC - MEDIA MARKT - VIDEO OCA - XTRALIFE.
Limitada a 1.370 unidades totales. La entrega del stylus se realizará con la compra del juego.
Consulta previamente disponibilidad en tu establecimiento habitual.

SUMARIO









>> Retro Gamer 28 La revista que no necesita parches ni DLC

RETRORADAR

LA HISTORIA DE...

REPORTAJES

PANTALLA FINAL



12 **MORTAL KOMBAT**

El mismísimo Ed Boon nos guía en la procelosa historia del juego de lucha más salvaje de todos los tiempos. ¿Sabíais que lo crearon al no conseguir los derechos para hacer un juego sobre Van Damme?



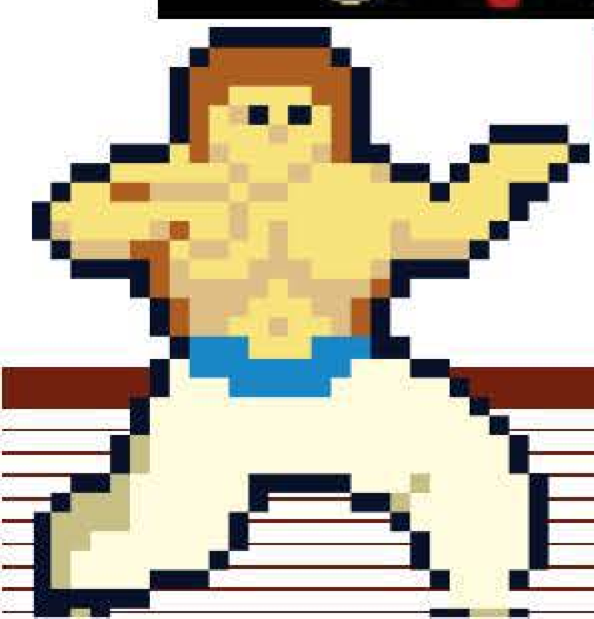
38 **Head Over Heels**

La historia de cómo se gestó el clásico isométrico de Ocean.



78 **Tenchu**

El lanzamiento de Sekiro es la excusa perfecta para recuperar nuestro juego de ninjas sigilosos favorito.



96 **Yie Ar Kung-Fu**

Los mejores ports, otros juegos inspirados en las enseñanzas de Bruce Lee y mucho más.

ESPAÑA CUENTA AL FIN CON UN MUSEO DEL VIDEOJUEGO

HA ABIERTO SUS PUERTAS EL MUSEO DEL VIDEOJUEGO ARCADE VINTAGE. UBICADO EN IBI (ALICANTE), SE VA A CONVERTIR EN LA MECA DEL RETRO.

Llevábamos un montón de meses deseando dar esta noticia: desde el pasado 15 de junio ya podéis visitar el que seguro se va a convertir en el lugar de peregrinación de todos los fans del Retro. El Museo del Videojuego Arcade Vintage acaba de ser inaugurado en Ibi, Alicante, concretamente en la antigua Fábrica de Juguetes Rico, y acogerá en sus cerca de 900 m^2 la mayor exposición de máquinas recreativas, microinformática y consolas jamás reunida hasta la fecha en este país. Esta maravilla ha sido posible gracias a la Asociación Cultural Arcade Vintage (los colosos de Petrer) y el Ayuntamiento de Ibi, que llevan un año trabajando para hacer realidad algo con lo que todos soñábamos desde los tiempos en los que nos pulíamos la paga en los salones recreativos del barrio.

El Museo estará abierto todo el año, concretamente los sábados (mañana y tarde), pero sus responsables también tienen pensado ofrecer visitas guiadas a colegios, institutos y universidades.

A diferencia de la gran mayoría de los museos, aquí no solo podréis ver, sino también tocar. Y es que os será imposible aguantar la tentación de probar auténticos tesoros de las décadas de los 70, 80 y 90, entre los que se incluyen algunos de los muebles recreativos más icónicos de la historia, desde cabinets originales de *Donkey Kong*, *Tron* o *Gun Fight* hasta el Santo Grial: el mueble Deluxe de *OutRun*.

La Asociación Cultural Arcade Vintage ha desplegado en el Museo su impresionante arsenal de recreativas y pinballs clásicos, aunque seguirá manteniendo su legendario local de Petrer (Alicante). El Museo del Videojuego acogerá a lo largo del año charlas, talleres, torneos y exposiciones temporales. De hecho entre sus robustos muros se celebró la reciente ArcadeCon 2019. Si queréis saber más sobre el Museo, los horarios, tarifas y cómo llegar, visitad su página web (museoarcadevintage.com). Si el Cielo existe, seguro que se parece mucho a esto.



» Si creciste en los salones recreativos, y te quemaste las pestañas con tu ordenador o consola, tras estos muros te espera el Paraíso en la tierra. Y no podía hacerse realidad más que en Ibi, la ciudad con más tradición juguetera de España. El destino, a veces, es maravilloso.







retroradar

■ LOS VIDEOJUEGOS CLÁSICOS SIGUEN VIGENTES

MD MINI TENÍA DOS ASES EN LA MANGA



SEGA ANUNCIA DOS GRANDES EXCLUSIVAS: SU MÍTICO TETRIS Y UN COLOSAL PORT DE DARIUS.

El 4 de junio se anunciaron los últimos títulos del catálogo de la Mega Drive Mini. Y como era de esperar, Sega guardó lo mejor para la traca final. Aunque nos decepcionó descubrir que en Occidente nos quedamos sin *Snow Bros* y *Slap Fight MD*, Sega sí va a incluir en los modelos occidentales dos juegos extra que nadie esperaba: *Tetris* y *Darius*. El primero será un nuevo port creado para la ocasión por M2, y no el original de MD, que tras ser retirado por la demanda de Nintendo se convirtió en el cartucho más raro y cotizado del planeta. En cuanto a *Darius*, inédito hasta la fecha en MD, ocupará la friolera de 32 megabit y está siendo desarrollado por M2 (y según los rumores, a partir del port homebrew de Hidecade). La guinda la puso la MD Tower Mini, una versión a escala del "Megazord" compuesto por el Mega CD, el 32X, el adaptador de *Sonic & Knuckles* y el cartucho de *Sonic*. Aunque solo será decorativo.





KONAMI HONRA A SUS CLÁSICOS

LA COMPAÑÍA CELEBRA SU 50 ANIVERSARIO CON TRES RECOPILATORIOS REPLETOS DE JOYAS.

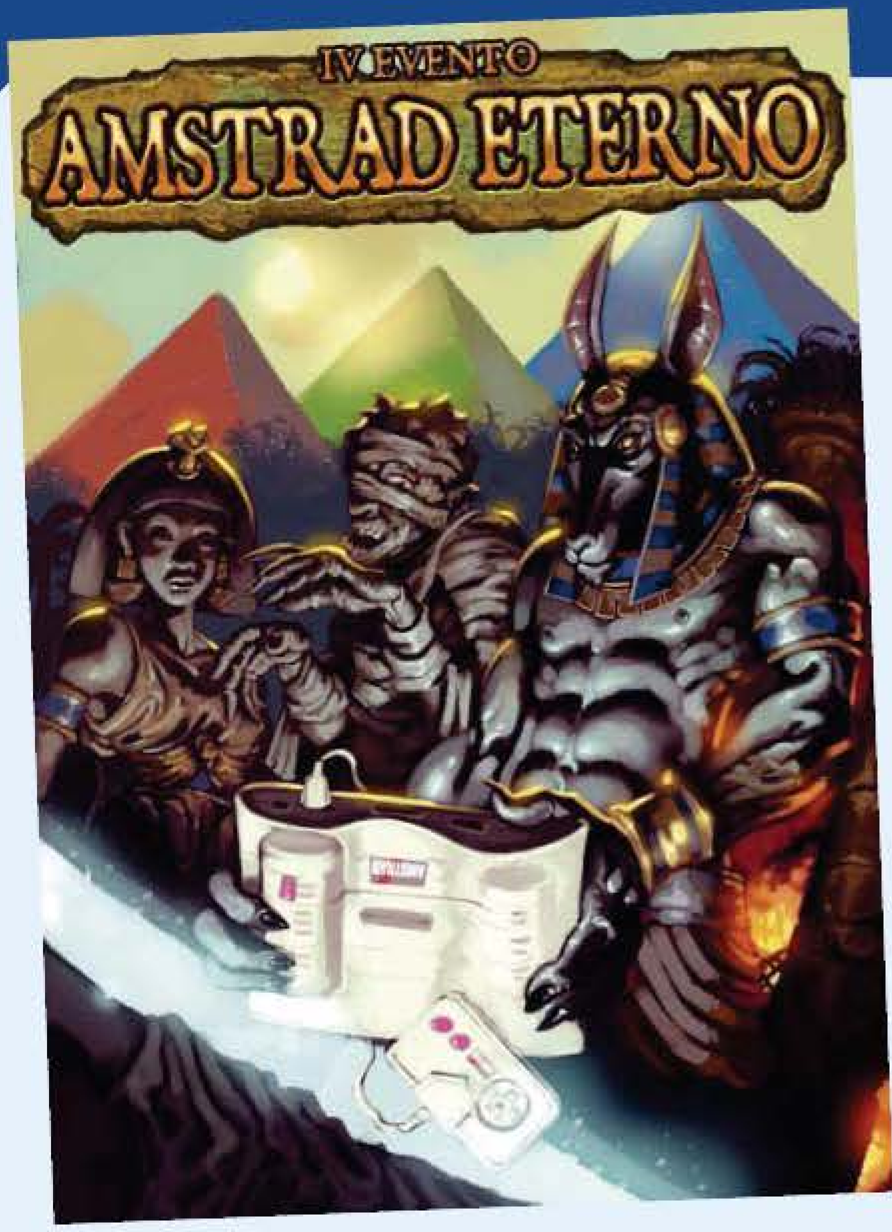
Arcade Classics Anniversary Collection fue el primero en salir y reúne *Scramble, Gradius, Salamander, Vulcan Venture, Thunder Cross, Twin Bee, Typhoon* y *Haunted Castle* (el debut recreativo de *Castlevania*). Desarrollado por Hamster, levantó algunas críticas por no permitir jugar en vertical en Switch, aunque un inminente parche, anunciado por Konami, lo solucionará.

Las otras dos entregas cuentan con el aval de M2. *Castlevania Anniversary Collection*, ya a la venta, incluye las entregas para NES, los dos primeros de Game Boy, *Super Castlevania IV* (SNES), *The New Generation* (MD) y un auténtico pepinazo: el *Kid Dracula* de Famicom, inédito en Occidente y con textos en inglés. Como es habitual en M2, la emulación es impecable, algo que también esperamos de *Contra Anniversary Collection*, que llegará este verano con las recreativas de *Contra* y *Super Contra*, los ports NES y Famicom del primero, *Super C, Operation C, Contra III: The Alien Wars* y *Contra Hard Corps*. Los tres están disponibles para PS4, Xbox One, Switch y PC.









CUARTA EDICIÓN DE AMSTRAD ETERNO EN BARCELONA

LA FERIA DE AMSTRAD REPITE ÉXITO

El popular evento retro tuvo lugar, por cuarta vez consecutiva, en Barcelona el pasado 30 de marzo. La feria, dedicada exclusivamente a los ordenadores y otros productos de la compañía británica, volvió a centrarse en las ponencias de grandes desarrolladores de la Edad de Oro del software español.

En esta ocasión desfilaron por el auditorio grafistas de la talla de Jorge Azpiri (sobrino del ilustrador Alfonso Azpiri), Luis Rodríguez Soler (el padre de *Freddy Hardest*), Nacho Ruiz (el mítico Snatcho, cofundador de Dinamic) y Ricardo Cancho, cuyo trabajo en Topo Soft es de sobra conocido. Uno de los platos fuertes fue la mesa redonda entre cuatro de los componentes de New Frontier, que se volvían a reunir décadas después para contarnos un montón de anécdotas desde sus inicios hasta la etapa junto a Infogrames.

A la tradicional y extensa exposición de ordenadores de la gama Amstrad, se unió este año una bonita zona en la que se exhibía una de la minicadenas más populares de la compañía, así como la colección completa de la revista *Microhobby Amstrad Semanal* y de la *Gran Biblioteca Amstrad*. Pero si de exposiciones de revistas se trata, los chicos de Retromanía30 Podcast prepararon unos paneles donde exhibir todas y cada una de las revistas de la segunda época de *Micromanía*.

En esta ocasión, no hubo una plataforma invitada sino tres. Así, ZXDev se encargó del stand de Spectrum, la AAMSX de los MSX y Explora Commodore hizo lo propio con el Commodore 64 e incluso algún Amiga.

Cerrando la jornada, al igual que en la pasada edición, se celebró la entrega de los segundos premios Internacionales Amstrad Eterno, otorgados a los mejores videojuegos de Amstrad CPC publicados durante el año 2018. Nuevamente, el grupo 4MHz volvió a triunfar gracias a *Operation Alexandra*, que se llevó siete de los diecisiete galardones, incluido el de mejor videojuego.

Los dos torneos celebrados, uno de ellos patrocinado por Toad Time Machine, consiguieron crear ambiente y piques sanos entre los participantes, sobre todo el del clásico *Match Point*. Por supuesto, una verdadera feria retro no puede ser tal sin los stands invitados, que en esta ocasión volvían a hacer una labor encomiable. Por parte del homebrew nacional estuvieron los chicos de 4MHz, Retrobytes Productions y 8BP (que ofrecieron una interesantísima charla sobre cómo crear un *Frogger* con su librería). Matra, Mano del Friki, Fundas del Pasado y Factory Arcade con sus mandos Telemach, tuvieron a la venta una gran variedad de juegos, libros y merchandising. Además, hubo un invitado especial, los compañeros de Retro Zaragoza, que se acercaron para promocionar su feria. Y, como era de esperar, los chicos de Chips & Bits y su taller de reparaciones, que estuvo hasta arriba de faena prácticamente desde la apertura de puertas.

Y cómo olvidarse de la memorable charla de Fran Gallego, siempre fiel a su cita, desvelando una de las grandes novedades del emulador Retro Virtual Machine.







EXPLORA COMMODORE

LA FERIA EXCLUSIVA DE LOS ORDENADORES DE COMMODORE CELEBRÓ SU QUINTO ANIVERSARIO

Por Atila Merino "blackmores"



El pasado 11 de mayo, la conocida feria Explora Commodore celebró su quinto aniversario en el Espai Jove La Fontana de Barcelona. Como cada año, el espacio se llenó de multitud de modelos de ordenadores de la popular compañía estadounidense. Así, pudimos ver un buen número de stands que exponían, desde el clásico Commodore 64, el ordenador más vendido de la historia, hasta varios modelos de Commodore Amiga, sin olvidarnos de otros grandes clásicos, como el Commodore PET o el VIC-20, y todos ellos cargados con juegos, tanto retro como homebrew actuales, un motivo del que puede presumir principalmente el C64.

Uno de los momentos más interesantes fue la entrevista que Javier Couñago de Commodore Spain realizó a Rubén Colón, ex trabajador de Commodore España y de la revista *Amiga World*. Por si fuera poco, Explora Commodore invitó a cuatro plataformas distintas, como es el caso de Amstrad (a cargo de Amstrad Eterno), Spectrum, MSX (por parte de la AAMSX) y Acorn. ¡Felicidades!











UNA TRISTE DESPEDIDA

EL GRAFISTA CARLOS NARANJO DEJÓ SU HUELLA EN RESCATE ATLÁNTIDA

No siempre tenemos noticias alegres que contar, y esta es una de esas que nos pone realmente tristes, pero que es necesario hacer pública para homenajear a uno de los pioneros del videojuego en nuestro país. Y es que el pasado 26 de mayo nos dejó Juan Carlos Naranjo a los 50 años de edad, siendo todavía muy joven. Quizá a alguno de vosotros no os suene su nombre, pero quizás la cosa cambie si os decimos que fue uno de los grafistas del mítico juego *Rescate Atlántida* que Creepsoft desarrolló en 1989 para Dinamic durante la Edad de Oro del software español.

Amigo de la infancia de Pablo Ariza y José Antonio Martín, Carlos fue uno de los miembros fundadores de Creepsoft en el año 1987, realizando un año antes los gráficos de *Cómeme*. Desafortunadamente, el servicio militar lo apartó del desarrollo de videojuegos justo cuando Creepsoft estrenaba *Astro Marine Corps (A.M.C)* para Dinamic. Sus compañeros lo recuerdan como una persona afable y con un sentido del humor particular, el tipo de persona que engancha con facilidad. Amante del cine y de sus bandas sonoras, la amistad que le unía al resto de miembros de Creepsoft estaba fuera de toda duda. Estamos seguros de que allá donde esté, Carlos seguirá buscando la sumergida y misteriosa Atlántida.



NUEVOS LANZAMIENTOS DE LITERATURA SOBRE RETRO

SEIS PROPUESTAS PARA ALEJARSE DE LAS PANTALLAS POR UNAS HORAS

Hace dos años Luis García Navarro nos sorprendió con *Sensei*, un libro de entrevistas a colosos de la industria nipona. Ahora presenta su continuación, *Sensei 2*, para el que ha charlado con gente tan notable como Fumito Ueda, Tetsuya Mizuguchi, Yoko Shimomura o Masato Kato. Ojo, que también ha entrevistado a Tsurumi Roppyaku, el director del *Moonwalker* de MD, y remata con un epílogo sobre la relación de Michael Jackson con Sega.

También editado por Héroes de Papel, *Ludonomicón* es el libro más gloriosamente chiflado que leeréis este año. Una guía de los juegos más demenciales que han salido en el mercado desde los tiempos de la Atari 2600, a cargo de Ricardo Martínez, Daniel Matas y Carlos Ramírez. Escrito con el tono deliciosamente burlón de las revistas de los 90, incluye desde *Pepsiman* hasta el juego "de cocinitas" que Nintendo facturó para la mayonesa Ajinomoto. Para que os hagáis una idea del calibre de los 151 títulos que repasa, uno de ellos es falso, pero os costará horrores averiguar cual de ellos es.

Bajo el sello de Dolmen, José Joaquín Rodríguez ha firmado *Sueños en 8 bits: La historia de la Famicom/NES (1983-2018)*, un tomo de 224 páginas a todo color que repasa toda la trayectoria de la mítica consola de Nintendo: sus mejores juegos, sus periféricos, las consolas clónicas que surgieron a rebufo de su éxito... El regalo ideal para aquellos que siguen atesorando la robusta "caja gris" de su infancia.

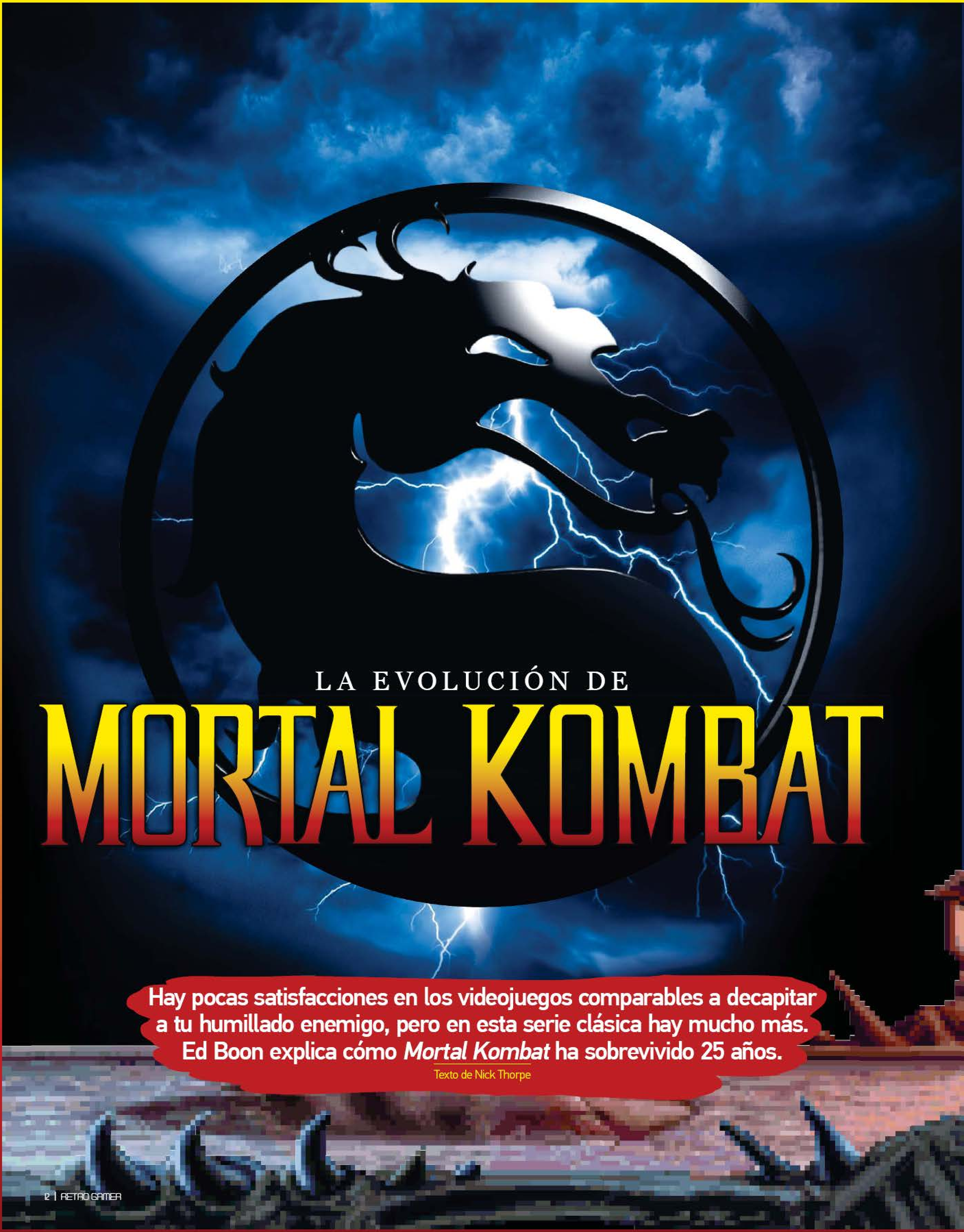
Hardcore Gaming 101 nos sorprende este mes con dos propuestas radicalmente opuestas. En *Épopée: Tales from French Game Developers*, Thomas Ribault nos ofrece una interesante testimonio sobre el desarrollo de videojuegos en Francia, a través de entrevistas a desarrolladores galos, entre los que se incluye Yannick Cadin (el programador de *Zombi*, la ópera prima de Ubisoft), Didier Chanfray (Director de arte del primer *Alone in the Dark*), Olivier Deriviere (el compositor de los *Obscure*) o Stéphane Baudet (Infogrames, Eden Games), entre otros. Por su parte, *HG101 Digest Vol 5: Treasure* repasa toda la trayectoria del mítico estudio japonés, juego a juego, y de propina, incluye un pequeño, pero interesante, repaso a 80 juegos japoneses de Saturn.

También queremos aprovechar para recordaros que *Super Nintendo Legends* ya está a la venta. El nuevo libro de la editorial española Game Press analiza al detalle 238 clásicos de la consola de 16 bits de Nintendo, así como su historia, a lo largo de 220 páginas a todo color. Incluye información inédita sobre el desembarco de SNES en España, de la mano de Jesús Moreno, ex-jefe de marketing de Nintendo Ibérica. Además, en él han participado varios colaboradores de esta revista, así que os pedimos que le deis amor. Tener libros de este calibre en nuestro país es un auténtico lujo.

HOBBY SHOPPING

EL RINCÓN DE LAS RETROCOMPRAS





LA EVOLUCIÓN DE

MORTAL KOMBAT

Hay pocas satisfacciones en los videojuegos comparables a decapitar a tu humillado enemigo, pero en esta serie clásica hay mucho más. Ed Boon explica cómo *Mortal Kombat* ha sobrevivido 25 años.

Texto de Nick Thorpe

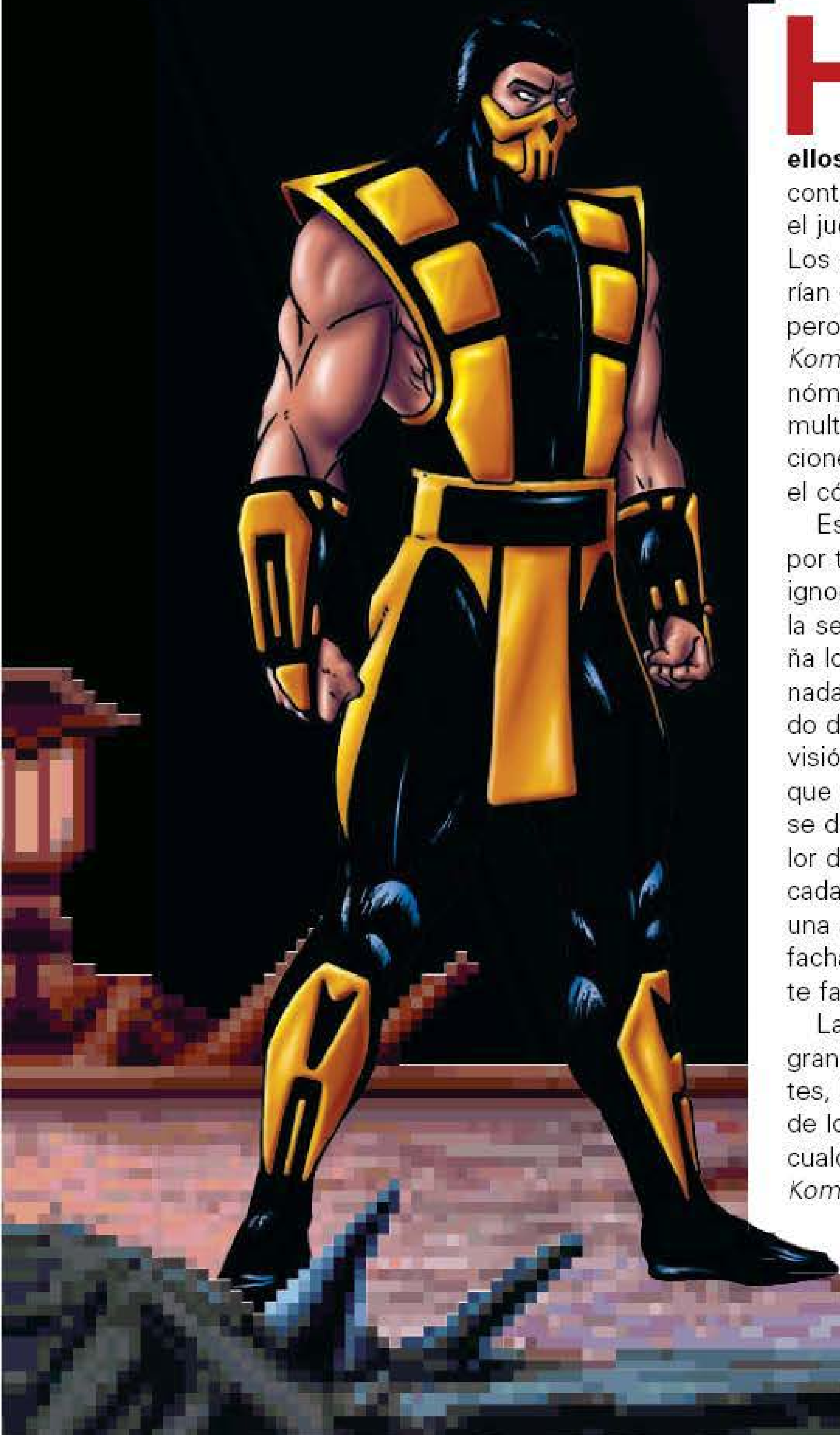


» [Arcade] Shang Tsung pasó de ser jefe a luchador normal, y acabó siendo uno de los más difíciles de dominar.





» [Arcade] Escenas como esta dieron al juego una peligrosa fama.



Hay pocos juegos en la historia de los que se pueda decir que han adquirido auténtica notoriedad, y *Mortal Kombat* es definitivamente uno de ellos. Después de todo, fue un auténtico foco de controversia en sus primeros años, gracias a ser el juego de lucha en el que podías matar a gente. Los preocupados guardianes de la moral no querían que los niños se acercaran a la serie, pero fue imposible evitarlo y *Mortal Kombat* se convirtió en un fenómeno cultural genuino, con multitud de juegos y adaptaciones al cine, la televisión y el cómic.

Es fácil quedar atrapado por todo ello, tanto como ignorarla razón por la que la serie ha alcanzado tamaña longevidad. No hay casi nada constante en el mundo de *Mortal Kombat*, y si tu visión de la serie es aún la de que es un juego con ninjas que se diferencian entre sí solo por el color del traje, te has perdido un par de décadas en la evolución de la saga. Para tratarse de una serie juzgada muy a menudo por su agresiva fachada, son sus tripas las que resultan realmente fascinantes.

La serie *Mortal Kombat* puede dividirse, a grandes rasgos, en unas cuantas eras diferentes, la primera de las cuales, obviamente, es la de los juegos 2D. Pese a usar sprites 2D como cualquier otro título de lucha de la época, *Mortal Kombat* se vio definido por su aspecto. "La idea para el primer juego vino de combinar una tecnología de digitalizado de imágenes relativamente nueva que tenía Midway Games con el género de lucha", explica Ed Boon, cocreador de *Mortal Kombat* y director creativo de NetherRealm Studios. Esta tecnología permitió a los desarrolladores usar imágenes filmadas de objetos reales para crear sprites, en vez de dibujarlos de cero.



La parte de lucha se basó en las modas de la época. "*Street Fighter II* tenía mucho éxito en 1991, y originariamente queríamos hacer un juego con Jean-Claude Van Damme, que también era muy famoso entonces. Cuando decidió no colaborar con nosotros, creamos nosotros mismos a los personajes". La ambientación se centraba en un torneo de lucha, en el que los guerreros de la Tierra (nuestro mundo, básicamente, conocido en inglés como Earthrealm) luchaban para salvarlo del hechicero Shang Tsung. A lo largo de las secuelas iríamos descubriendo que Shang Tsung estaba a las órdenes de Shao Kahn, regidor supremo del reino supernatural del Mundo Exterior (Outworld en inglés).

Midway no fue el primer estudio que intentó combinar tecnología de digitalizado con el género de lucha, como te pueden decir los fans del juego de Atari Games *Pit-Fighter*. Pero ese título era previo a *Street Fighter II*, y el juego de Capcom, además de popularizar en todo el mundo los ▶

¡AQUÍ ESTÁ JOHNNY!

Daniel Pesina dio vida a Johnny Cage y a los ninjas de Mortal Kombat y Mortal Kombat II. Hablamos con él de su experiencia en la serie.



© Daniel Pesina

» Daniel, al frente y centro de esta foto del reparto.

¿Cómo empezaste a trabajar en *MK*?

A través de un amigo, que acabaría ayudando a dibujar el primer cómic de *Mortal Kombat* e hizo el arte de la versión doméstica para Nintendo. Éramos un grupo de amigos que además de ser fans nos gustaba la creatividad y el arte. Íbamos a ver películas juntos, coleccionábamos cómics, jugábamos a *Dungeons & Dragons*, dibujábamos, remezclábamos discos, hacíamos break dance, íbamos a las recreativas... uno de los miembros del grupo era John Tobias.

Años después me llamó y me dijo si podía ayudarle con un juego de lucha. Quería que me grabara en una cinta, junto a Rich DiVizio y a mi hermano Carlos Pesina haciendo artes marciales y luchando juntos. Había hecho unos bocetos de algunos personajes y los iba a presentar en la compañía en la que trabajaba, Midway Games. Accedí y acudí rápidamente. John no quería que nadie supiera nada del proyecto hasta la presentación. Grabamos algunas cosas y las presentamos. La compañía estuvo interesada y quería ver y oír más de nuestras ideas, así que hicimos un nuevo encuentro.

En él hablamos de películas de kung fu que nos gustaban, como *Operación Dragón*, *Golpe en la Pequeña China*, *5 Deadly Venoms* y cómics como *Iron Fist* o *Shang Chi Master Of Kung Fu*. Cuando nos íbamos, oí a John preguntar a alguien del estudio qué pensaba, y éste sacudió la cabeza y le hizo un gesto negativo. Después, John me llamó y me dijo que les había gustado la idea del juego de lucha, pero no nuestro juego de lucha. Se puso en marcha una nueva idea más mainstream con Jean-Claude Van Damme.

¿Sabías mucho de juegos de lucha?

No juego tanto con ellos. El combate no es atractivo para mí, hay elementos que creo que se pierden.

¿Hiciste algún tipo de preparación para afrontar el papel de Johnny Cage?

La mayoría de la creación se hizo en el rodaje, y se convirtió en una colaboración y una competición para dar con las mejores ideas. Por ejemplo, John basó al personaje de Johnny Cage en el Daniel Rand de Iron Fist. Me dijo que actuara como una estrella de cine. Empecé a saludar a la cámara y lanzar besos. A John le gustó y me animó a que continuara, así que jugué con las gafas de sol, flexioné los bíceps y lancé las gafas.

Ese fue el motor creativo para los primeros tres personajes: Cage, Kano y Raiden. Empezamos a sacar fuera las ideas después de aquello. ¡La gente que trabajaba allí empezó a pillar la visión!

¿Llegaste a influir en la creación y el diseño de los movimientos?

El primer día, John y yo pasamos como ocho horas filmando y ejecutando movimientos de artes marciales, creando un estilo de combate para el juego. El segundo día, fueron otras ocho horas, pero fuimos concretando diversos aspectos, y empezamos a dividir los golpes en altos, medios y bajos. El tercer día, añadimos cosas como rodillazos, cabezazos y zancadillas, junto a las reacciones, lo que incluyó las caídas en el cemento... ¡Ay! El cuarto o quinto día, el programador principal vino a revisar los movimientos para que funcionaran en el juego. Mis otros créditos incluyen el insistir en que Lin Kuei diera vida a los ninjas, el primer Fatality y el uso de material diverso en la grabación. Además del beso de la muerte de Sonya y los Fatalities de Katana y Mileena, por mencionar alguno más.

¿Por qué fue *Mortal Kombat II* tu última aparición en la serie?

Se me prometió que solo se producirían 200 recreativas. Comenté que si se hacían más, me tenían que dar un juego. Me dijeron 'De ninguna manera, solo se van a hacer 200'. Cuando estalló el éxito, pregunté que qué pasaba y me prometieron un bonus. No lo recibí, pero confié en que se solucionaría.

El juego llegó a los sistemas domésticos, y de nuevo mencioné nuestro acuerdo. Me dijeron que no me preocupara, que estaban en ello. Cuando acabamos de hacer *Mortal Kombat II* vinieron con un nuevo contrato, básicamente retirándome los derechos a cambio de la cantidad con la que habíamos empezado en el primer juego... el coste de una recreativa. Pensé que no era justo y no les volví a ayudar.

¿Por qué crees que *Mortal Kombat* sigue siendo tan querido por los jugadores?

El juego forjó conexiones y amistades. La gente recuerda llamar a amigos o hacer amigos nuevos para poder jugar con la recreativa, escaparse del sótano o de sus habitaciones y jugar durante horas, solos o con más gente. O saltarse las clases para jugar y meterse en líos. Hay tantas historias... y amistades que permanecen incluso hoy. Hay quien sigue jugando en compañía de los mismos amigos.

¿Tienes algún mensaje final para los fans de *Mortal Kombat*?

Seguid creando y tened muy claro que a veces en la vida llega el momento de LUCHAR.

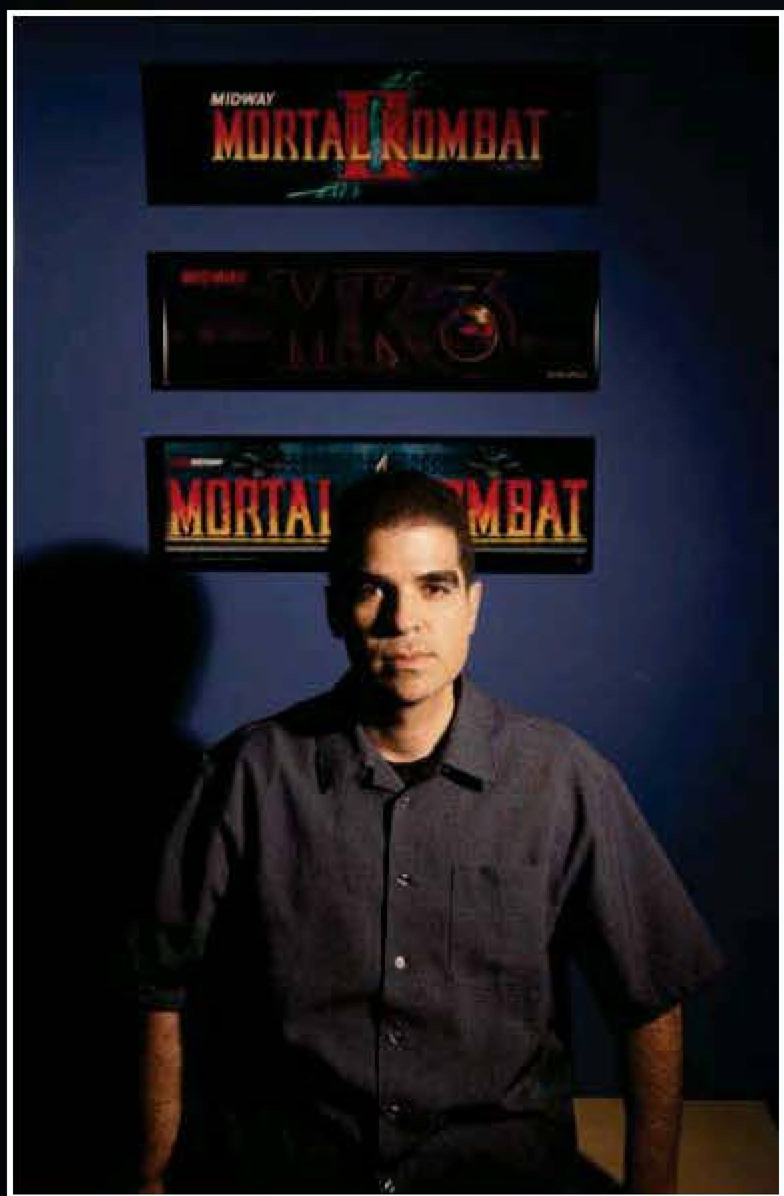
códigos del género, llevó a que *MK* fuera comparado con él. "*Street Fighter* tenía un estilo gráfico de anime, y queríamos que el nuestro tuviera un aspecto distinto. Los gráficos de *MK* fueron críticos a la hora de distanciarlo de *Street Fighter* y otras recreativas. *MK* parecía real, y su imaginería era de personas reales y objetos reales", explica Boon. "El aspecto realista de nuestros personajes digitalizados nos llevó a añadir otros elementos realistas, como la sangre, y la cosa ya despegó a partir de ahí". Ese estilo gráfico digitalizado se convirtió en la seña de identidad visual de *MK*, y acabaría influyendo en juegos como *Way Of The Warrior*, *Tattoo Assassins* e incluso *Street Fighter: The Movie*.

El equipo de Midway desarrolló su propio estilo en lo referente al aspecto tecnológico que afectaba a la apariencia del juego, pero también hubo una gran influencia de la cultura pop. "*Mortal Kombat* se inspiró en muchas películas con las que crecimos. *Golpe en la Pequeña China* era una de ellas. El tema asiático y el escenario fue idea de John Tobias", nos cuenta Boon. "Eso, junto a la música de Dan Forden, le dio a *Mortal Kombat* gran parte de su tono general". Ese aspecto era muy fuerte en el primer juego, y ganó elementos fantásticos en el segundo, ambientado en el Mundo Exterior, otra dimensión del universo del juego. *MK3*, sin embargo, se centró en localizaciones urbanas para vender la historia de la invasión de la Tierra por parte del Mundo Exterior. Pero la actualización *Ultimate Mortal Kombat 3* añadió más localizaciones fantásticas, como la Guarida de Scorpion, para equilibrar las temáticas.

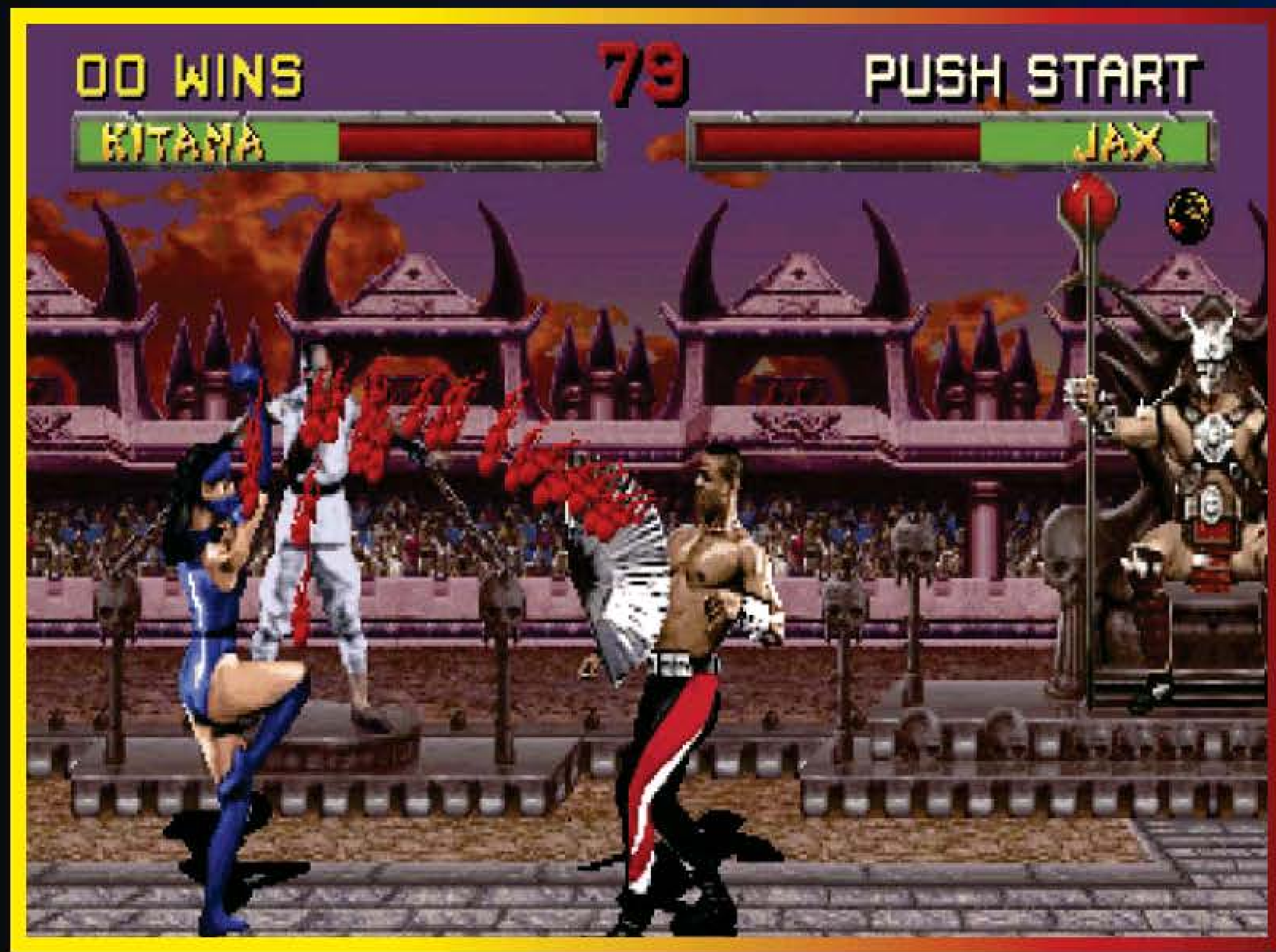
El diseño de los personajes fue algo más peliagudo. "Nunca habíamos hecho un juego de lucha antes, así que estuvimos experimentando. Sabíamos que queríamos que los movimientos especiales de nuestros personajes incluyeran 'magia', más allá de los movimientos de artes marciales", dice Boon. A lo largo de la trilogía original, este concepto se fue desarrollando: aunque la apariencia de los personajes era realista, movimientos como bolas de fuego y ondas de energía aportaron el elemento fantástico.

Solo el penúltimo jefe de cuatro brazos, Goro, tenía un diseño abiertamente irreal, motivo por el que no pudo ser digitalizado y tuvo que ser creado con un modelo de arcilla animado en stop-motion. Pero muchos de los personajes de este róster original siguen estando entre los más queridos de la serie. "Scorpion y Sub-Zero son posiblemente los personajes más emblemáticos y reconocibles de *Mortal Kombat*", dice Boon. "Raiden y Shang Tsung también están ahí".

Los cuatro personajes que menciona Boon se quedaron en *MK II*, junto a Liu Kang y Johnny Cage, y las nuevas luchadoras Mileena y Kitana usaron la misma técnica de intercambio de colores de los sprites de Scorpion y Sub-Zero, ahorrando espacio a la vez que proporcionaban variedad.



» Ed Boon ha estado involucrado en la serie desde el principio.



» [Arcade] Los nuevos luchadores de *Mortal Kombat II*, como Kitana, pronto se convirtieron en fijos.







Pero se avanzó en otros aspectos: el juego sumó elementos más locos al diseño de los personajes, como las cuchillas de Baraka y la incorporación de elementos reptilianos en el diseño de Reptile. *MK3* desarrolló aún más el reparto, introduciendo la tradición de renovar el róster eliminando a cinco de los luchadores del juego previo y sumando siete nuevos. El motivo fue, en parte, que Midway había tenido problemas con algunos de los actores que daban vida a los personajes en los dos primeros juegos. Unos fueron reemplazados, como Liu Kang, y otros fueron eliminados. El juego tiene cada vez más elementos fantásticos, del dúo de cyborgs de Cyrax y Sektor a los ataques de melena de Sindel. Pero la digitalización acabó revelándose como una limitación en la era de la lucha 2D. Cuando los personajes previamente ausentes volvieron renovados en actualizaciones de *Mortal Kombat 3*, la naturaleza del material existente limitó lo que el equipo podía hacer. Por ejemplo, *Mortal Kombat Trilogy* incluía nuevos movimientos para Baraka, Kintaro y Shao Kahn, que tuvo que ser construido con viejos sprites de *Mortal Kombat II* que habían quedado sin usar.

Pero por mucho que los personajes y los escenarios fueran factores atractivos, *Mortal Kombat* no se habría ganado la atención de los jugadores si la parte de combate no hubiera sido sólida. El primer juego ya establecía el sistema de combate de cinco botones, con puñetazos altos y bajos, patadas altas y bajas y bloqueo. "Queríamos que el jugador pudiera retroceder sin bloquear los ataques del contrincante. Queríamos diferenciarnos de *Street Fighter*", dice Boon. "También entendíamos que el joystick debía servir estrictamente para moverse, mientras que el resto de las acciones debían activarse con botones". En *Mortal Kombat 3* se añadió un botón para correr, lo que permitía reducir rápidamente la distancia entre luchadores.

Los jugadores avanzados descubrirían la potencia de los combos aéreos en el primer juego (mantener en el aire al enemigo con golpes constantes, lo que se conoce como juggle combos). Estos se refinaron en *Mortal Kombat II*, y *Mortal Kombat 3* añadió los chain combos, que permitían hacer más daño con una sucesión de golpes. Combinados con el botón de correr, estas adiciones hicieron del tercer juego una entrega más rápida y menos orientada a la defensa que sus precedentes.

Por supuesto, los ataques más espectaculares se reservaron para acabar las peleas. El *Mortal Kombat* original dio a cada personaje un Fatality, una técnica especial muy sangrienta que mata al contrincante. Fueron una considerable fuente de controversia en su día, pero también parte clave del atractivo del juego: aunque los movi-

CRONOLOGÍA

Estos son todos los juegos de Mortal Kombat, de principio a fin.

- 1992 — MORTAL KOMBAT
- 1993 — MORTAL KOMBAT II
- 1995 — MORTAL KOMBAT 3
- 1995 — ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
- 1996 — MORTAL KOMBAT TRILOGY
- 1997 — MORTAL KOMBAT 4
- 1997 — MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO
- 1999 — MORTAL KOMBAT GOLD
- 2000 — MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES
- 2002 — MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE
- 2004 — MORTAL KOMBAT: DECEPTION
- 2005 — MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS
- 2006 — MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON
- 2006 — MORTAL KOMBAT: UNCHAINED
- 2007 — ULTIMATE MORTAL KOMBAT
- 2008 — MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE
- 2011 — MORTAL KOMBAT
- 2011 — MORTAL KOMBAT ARCADE KOLLECTION
- 2015 — MORTAL KOMBAT X
- 2019 — MORTAL KOMBAT 11



» [PS2] El Liu Kang zombi normalmente no lleva un martillo gigante. Lo ha cogido a mitad de combate.

mientos en sí eran exageradísimos, lo realmente impactante era verlos ejecutados por sprites realistas de personajes. Sorprendentemente, no fueron una prioridad en el desarrollo. "La creación de los Fatalities se intentaba hacer reutilizando arte ya existente. Teníamos una cantidad de datos de almacenaje muy limitada, lo que dejaba poco espacio para Fatalities", explica Boon. "Algunos de los Fatalities (Raiden, Johnny Cage, Sub-Zero) consistían en arrancar la cabeza al contrincante. La animación de Johnny Cage era la misma que la de su uppercut, solo que decapitaba al oponente. Pero los jugadores nunca se dieron cuenta del detalle, y todo fue bien, supongo".



Los Fatalities originales eran todos bastante oscuros, pero según la era del 2D fue progresando, los movimientos de ejecución acabaron convirtiéndose en un espacio para el humor gracias a los Friendships y los Babalities. No eran fáciles de ejecutar, en cualquier caso, y los desarrolladores no querían explicar cómo hacerlo. "Desde el principio queríamos mantener elementos misteriosos en los juegos, que es por lo que nunca documentábamos cómo se disparaban los movimientos especiales y los Fatalities", recuerda Boon. "Los jugadores tenían que descubrir los movimientos por sí mismos. Ese misterio incrementaba el interés de los jugadores, que se preguntaban qué más cosas habría en el juego que les quedaran por descubrir". La sensación de misterio era muy atractiva para el público de las recreativas, y se catapultaba con otra tradición de la era 2D de la saga: los easter eggs.

"Personalmente siempre he sido un gran fan de los Huevos de Pascua. *Mortal Kombat* fue nuestra oportunidad para volvernos locos con eso", confiesa Boon. "Reptile, el personaje escondido original, era mi favorito. *Street Fighter* tenía un rumor que hablaba sobre un luchador inexistente llamado Sheng Long, que la gente creía que era un luchador escondido o un jefe. Y nosotros pensamos que molaría meter realmente un luchador secreto en el juego. La idea me vino en una pausa para almorzar, y esa tarde ya estaba en el juego. No se lo dije a nadie, y confié en que se vería tan poco que la mayoría de la gente pensaría que no era real".

El ninja verde combinaba los movimientos de Scorpion y Sub-Zero mucho antes de que su existencia fuera confirmada.

Para la secuela, los desarrolladores ya estaban creando leyendas urbanas de forma activa: el menú de servicio de *Mortal Kombat II* tenía un contador de 'transformaciones de Kano', disparando los rumores de que Shang Tsung se convertiría en un personaje que en realidad era injugable. Los auténticos personajes secretos Jade y





» [GameCube] Bo Rai Cho lucha con vómitos. Adorable.

Smoke se asomaban tras unos árboles en un nivel, y un tercer luchador, llamado Noob Saibot, era completamente negro. *Mortal Kombat 3* llevó todo esto a su conclusión definitiva con los Kombat Kodes, sucesiones de seis pulsaciones de botones que podían alterar las reglas y desbloquear secretos.

La época de la lucha en 2D fue de popularidad explosiva para *Mortal Kombat*. El juego original fue un gran éxito en recreativas, y Acclaim le sacó provecho con una avalancha de conversiones domésticas apoyada por una gran campaña de marketing con el 'Mortal Monday' en el que fue lanzado en 1993. En su crítica de la versión de SNES, que no tenía sangre ni Fatalities por las políticas de la época de Nintendo, Edge se quejó de que "la ausencia de sangre y vísceras reduce considerablemente el estrafalario atractivo del juego" y opinaba que el combate en sí no era tan atractivo como el de *Street Fighter II*. *Mortal Kombat II* ajustó considerablemente el diseño, y consiguió plantar cara a *Super Street Fighter II Turbo*, con CVG considerando que el juego de Midway era superior, ya que era "más emocionante, con personajes más variados y una atmósfera mucho mejor". *Mortal Kombat 3* también fue aclamado por la crítica, pero no de forma tan unánime como el juego anterior. En Estados Unidos, la revista Next Generation describía a los nuevos personajes como "desesperadamente necesitados de carisma" y se quejaba de que "en una industria que depende de la innovación para mantenerse fresca e interesante, *MK3* no está a la altura". Eso no impidió que el juego funcionara estupendamente en recreativas y sistemas domésticos, y se lanzaron dos actualizaciones. *Ultimate Mortal Kombat 3* era originariamente una mejora gratuita para los dueños de las salas recreativas, que equilibraba el juego y añadía a personajes muy queridos por el público, como Scorpion y Kitana. El doméstico *Mortal Kombat Trilogy* incluyó a todos los personajes hasta el momento, más niveles y música de los primeros dos juegos.

Para entonces, *Mortal Kombat* había llegado todo lo lejos que era posible en el entorno 2D. La industria estaba cambiando y aunque los sprites tenían un aspecto más humano que los modelos 3D de juegos como *Virtua Fighter 2* o *Tekken*, esos eran los juegos con los que *Mortal Kombat 3* había tenido que competir. La decisión de usar gráficos 3D arrancó con *Mortal Kombat 4* en 1997, iniciando una nueva era en la serie.

La reorientación fue recibida con opiniones contrapuestas entre los grafistas. Por una parte, trabajar en 3D daba pie a replicar cualquier movimiento que el equipo imaginara (había captura de movimientos, pero también animación manual). Pero por otro lado, *MK4* era el primer juego en 3D del equipo, con todo lo que eso conllevaba. Además, se perdía uno de los factores que distinguían al juego de la competencia, al dejar de lado su relativo realismo gráfico. A pesar de todos esos dolores de cabeza, el juego plantó cara a sus rivales con su entrega para PS2, *Mortal Kombat: Deadly Alliance*, y para el cierre de la generación, *Mortal Kombat: Armageddon* tenía un aspecto tan bueno como el de cualquier otra serie del género.

La nueva tecnología gráfica permitió que el diseño del juego evolucionara. *Mortal Kombat 4* introdujo las esquivas con pasos laterales, un obvio pero sustancial empleo del nuevo espacio en 3D. La interacción con el escenario se fue volviendo más importante a partir de *Mortal Kombat: Deadly Alliance*, con arenas de distintos tamaños y formas, y ocasionalmente con objetos en ellas. *Mortal Kombat: Deception* mejoró los escenarios con trampas mortales, una variación del concepto de 'sacar del ring' con un giro violento: si un desafortunado jugador era lanzado a un área concreta, era instantáneamente eliminado y perdía el asalto, independientemente de la salud que le quedara.

Otra novedad durante la época del 3D fue la introducción de armas. Estas eran un detalle más bien cosmético en *MK4*, pero *Mortal Kombat: Deadly Alliance* desarrolló el tema con la incorporación de nuevos estilos de ▶



"Desde el principio queríamos que el juego tuviera muchos elementos misteriosos"
Ed Boon



» [PS3] Kratos, como en casa con su papel de luchador invitado.

¡FINISH HIM!

Mortal Kombat ofrece muchas formas de lidiar con tu infortunado oponente al final del combate. ¿Las recuerdas todas?



FATALITY

MORTAL KOMBAT

■ El movimiento ejecutor original, y para muchos fans el mejor. Los fatalities de *Mortal Kombat* te permitían asesinar al contrario a sangre fría (y con creatividad).



FRIENDSHIP

MORTAL KOMBAT II

■ En vez de matar a tu contrincante, ¿por qué no te haces su amigo? Una respuesta a la polémica con bastante retranca.



STAGE FATALITY

MORTAL KOMBAT

■ Ciertos escenarios ofrecían modos únicos de matar a tu rival, como lanzarlo al ácido. El foso con pinchos es el original y más famoso.



BABALITY

MORTAL KOMBAT II

■ Si puedes vencer a tu enemigo usando combinaciones de botones, también lo puedes transformar en un bebé. Adorable.



MERCY

MORTAL KOMBAT 3

■ Si piensas que no le has dado una paliza lo suficientemente gorda a tu rival, puedes brindarle parte de tu energía. Y seguir la paliza.



ANIMALITY

MORTAL KOMBAT 3

■ Son fatalities normales, pero tu luchador se convierte en una criatura salvaje, como un oso polar, un tiburón, una araña gigante o un conejo.



BRUTALITY

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

■ Estos combos de once golpes acaban con tu rival explotando. Son más difíciles de ejecutar que los Fatalities normales, y menos divertidos.



HARA KIRI

MORTAL KOMBAT: DECEPTION

■ Tu luchador puede suicidarse, pero solo si das con la combinación exacta de botones antes de que lo haga el vencedor del combate.



KREATE-A-FATALITY

MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

■ Más allá de tener sus propios movimientos de ejecución, este sistema permitía a todos los luchadores acceder a los Fatalities.



HEROIC BRUTALITY

MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE

■ No puedes hacer que Superman mate a nadie, así que los héroes DC tienen acceso a estos tímidos Fatalities no letales.



FACTION KILL

MORTAL KOMBAT X

■ Cada uno de los bandos de *Mortal Kombat X* tiene ejecuciones letales únicas, que pueden usarse independientemente del personaje.



» El róster de la serie ha aumentado considerablemente con el paso de los años.





» [PS2] Las arenas tienen culpa del atractivo de *Mortal Kombat*



"Personalmente, siempre he sido un gran fan de los secretos. MK nos dio la oportunidad de volvernos locos con eso"

Ed Boon

lucha seleccionables. Cada personaje podía elegir entre tres estilos de combate distintos, dos sin armas y uno con ellas: compartían movimientos especiales, pero las técnicas básicas de cada uno eran distintas y podían intercambiarse sobre la marcha. Este sistema persistió hasta *Deception*, pero bajó a dos estilos con *Armageddon*. Otras innovaciones en la mecánica incluyeron el Breaker, una técnica introducida en *Mortal Kombat: Deception* que permitía al jugador interrumpir un combo del contrincante para recuperar la iniciativa.

El reparto principal que se había establecido con *Mortal Kombat 3* se convirtió en clave en la época 3D. *Mortal Kombat 4* no incluyó ninguno de los luchadores nuevos de *Mortal Kombat 3*, y *Deadly Alliance* fue incluso más allá, eliminando a casi cada personaje que había debutado en el juego anterior, y liquidando al héroe de la serie, Liu Kang. El reparto de *Deadly Alliance* fue algo decepcionante, pero para cuando llegó *Mortal Kombat: Armageddon*, se preparó una reunión de todos los luchadores, con un impresionante róster de 60 personajes.

No fue el único modo que incluyeron los juegos en 3D de impresionar a los jugadores con contenido nuevo: el modo para un jugador Konquest proporcionó una aventura estilo action-RPG. Las 3D también introdujeron el concepto de la Kripta, un almacén de regalos desbloqueables y robustos minijuegos: el puzle estilo *Tetris Puzzle Kombat* y *Chess Kombat* aparecieron en *Deception*, y el juego de *karts* *Motor Kombat* debutó en *Armageddon*.

La etapa 3D de *Mortal Kombat* fue interesante y experimental y, pese a no convertirse en el fenómeno de la cultura pop que había sido a principios de los noventa, crítica y público dieron buen recibimiento a los juegos.



Las puntuaciones más comunes para *Deadly Alliance* oscilaron en torno a la marca del 8/10 y en una entrevista en 2011 con NowGamer, Boon mencionó que había vendido 3'5 millones de copias. *Deception* funcionó también y vendió 1'9 millones de copias en su primer año. *Mortal Kombat: Armageddon* no gustó tanto a la crítica, con puntuaciones que estaban en torno al 7/10. El motivo fue la sensación de que la serie estaba agotada. *Armageddon* vendió bien, con un millón de copias incluso antes de la conversión para Wii. Eran buenas cifras, pero ya se apreciaba que la fiebre remitía.

La llegada de las consolas HD dio pie a una época de cambio de enfoque. Boon empezó a comunicar que *Mortal Kombat 8* sería un juego más oscuro y violento, con gráficos inspirados en *Gears Of War*. Boon prometió "reinventarlo todo desde los cimientos" en una entrevista con Game Informer. Lo que llegó fue la licencia *Mortal Kombat Vs DC Universe*, con Batman, Superman, Wonder Woman y el Joker combatiendo contra los personajes de *MK*, y sirviendo de puente entre luchadores 3D y la era HD: había movimientos 3D, interacción con escenarios y minisegmentos de caídas libres. Pero el sistema de combate era nuevo y había un nuevo modo historia. Se criticó la reducción de la violencia y la falta de secretos. Aún así, vendió bien, aunque no salvó a Midway de la bancarrota en 2009.



» Sub-Zero, en sus diferentes encarnaciones, es una constante en la serie.



La serie fue comprada por Warner Bros, que también adquirió el estudio que acabó convirtiéndose en NetherRealm Studios, desarrollador actual de la saga. Así comenzó la era HD propiamente dicha, con intención de volver a los orígenes, lo que ha traído de vuelta grandes críticas y buenas ventas.

Luchadores y escenario se rehicieron en el juego de 2011, *Mortal Kombat*, en el que Raiden enviaba visiones a su yo del pasado. "Los juegos originales son parte importante de los recuerdos de los fans," dice Boon. "Además, el equipo adora revisitar esa época." El modo historia siguió la plantilla de *Mortal Kombat Vs DC Universe*, con cada capítulo centrado en un personaje, lo que se convirtió en costumbre. *Mortal Kombat X* estaba ambientado 25 años después, con conexiones con los clásicos, como la hija de Johnny Cage y Sonya Blade, Cassie, y la hija de Jax, Jacqui. El tiempo también es el tema de la última entrega. "*Mortal Kombat 11* no vuelve al pasado, sino que trae a personajes del pasado al presente para enfrentarse con ellos mismos," cuenta Boon.

El *Mortal Kombat* de 2011 también revitalizó el estilo de lucha, devolviendo la acción a las 2D. Se incluyeron movimientos especiales, combo breakers y los nuevos movimientos de Rayos-X. Además de hacer un daño tremendo, estos mostraban impactos con todo lujo de repugnantes detalles, de cráneos hechos añicos a costillas tronchadas.

Mortal Kombat X los mantuvo y añadió interactividad a las arenas, con la posibilidad de lanzar objetos del escenario. "Desde el primer juego hemos introducido nuevos elementos y características para mantener fresca la serie", dice Boon. "Ese fue el enfoque con *MK11*. Cambiamos las mecánicas de lucha diferenciando entre movimientos ofensivos y defensivos, lo que cambia, con la llegada de los Krushing y Fatal Blows, el ritmo y tensión de la lucha. El combate es más cercano, lo que lo hace también más intenso". Estos dos nuevos movimientos son los cambios más notorios de la nueva entrega. "Los Krushing Blows incrementan dramáticamente el daño que infligen ciertos movimientos y se visualizan con un estupendo efecto de rayos-X", nos dice Boon. "Cada luchador tiene múltiples Krushing Blows y cada uno se activa de forma distinta. Esto añade otra capa de estrategia al

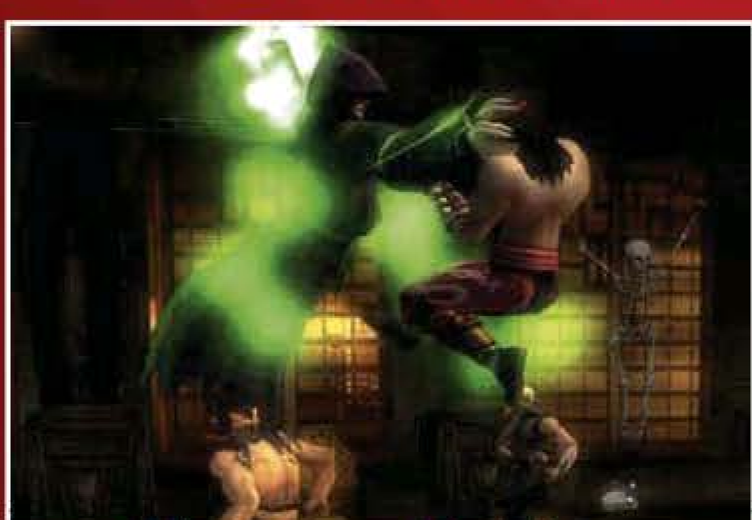
DISTRACCIÓN FATAL

Aunque los títulos principales de la franquicia han funcionado bien, Mortal Kombat no siempre ha sabido sobrellevar las historias laterales.

Es justo reconocer que *Mortal Kombat* pasa más tiempo desarrollando argumentos y construyendo mundos creíbles que la mayoría de las series de juegos de lucha. Por eso, la idea de spin-offs con personajes populares de la saga parece buena, pero los resultados no lo han sido tanto. *Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero* fue un arranque especialmente pobre. Exploraba la historia del asesino antes de los eventos del juego original, y presentaba a personajes como Shinnok y Quan Chi antes de que llegaran como luchadores a *Mortal Kombat 4*. Por desgracia, el intento de mezclar el estilo de lucha de *Mortal Kombat* con plataformas 2D y elementos de RPG fue desastroso, y el juego fue destrozado por la prensa.

Mortal Kombat: Special Forces fue aún peor. Remontándose aún más atrás en términos de argumento, esta aventura de acción seguía a Jax en su caza de los miembros de la banda del Dragón Negro, liberados de la prisión por Kano. El juego pasó por un desarrollo complicado, marcado por múltiples abandonos de parte del equipo, y Sonya Blade fue eliminada del proyecto. En una entrevista en 2008 con *GameDaily*, Boon dijo que era el único juego de la serie que no había tenido beneficios.

Después de dos desastrosos intentos, se podía perdonar al equipo si hubiera decidido abandonar, pero *MK: Shaolin Monks* es razón suficiente para agradecer que no lo hicieran. Este beat-'em-up protagonizado por Liu Kang y Kung Lao estaba lleno de guiños a personajes y escenarios de *MKII*. La violencia marca de la casa estaba presente, y el multijugador cooperativo contrastaba con la naturaleza del resto de la serie. Fue bien recibido y vendió más de un millón de copias. Por desgracia, una secuela con Scorpion y Sub-Zero fue cancelada al principio de su desarrollo cuando se decidió que no se podía llegar a las fechas y presupuesto que exigía Midway.



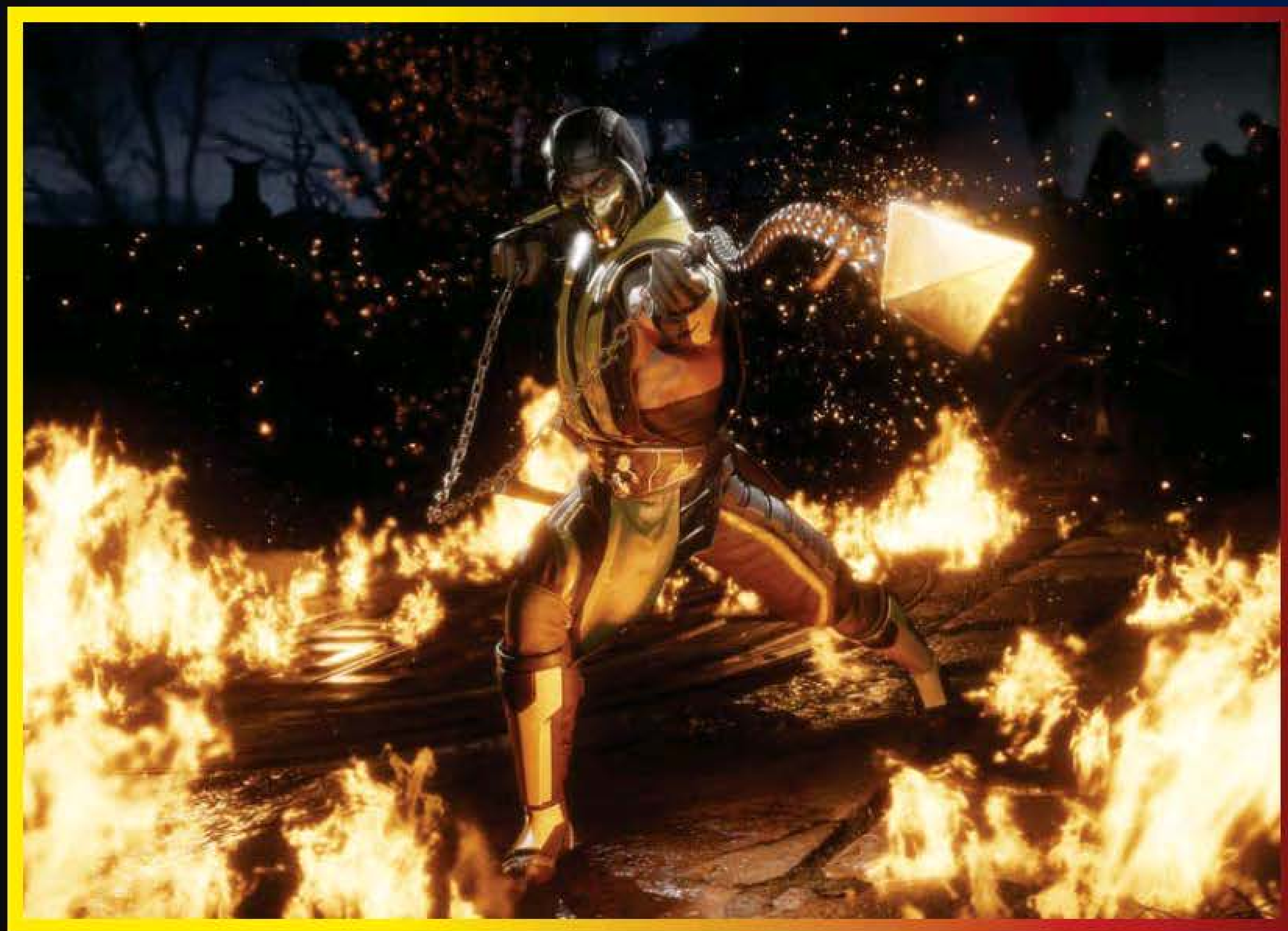




» [Xbox One] Ronda Rousey pone voz a Sonya en *MK11.*



» [Xbox One] Por supuesto, Scorpion regresa en el nuevo juego.



» [Xbox One] Por supuesto, Scorpion regresa en el nuevo juego.

"Los juegos originales forman parte de los recuerdos de los fans, y además al equipo le encanta revisitar esa época"
Ed Boon

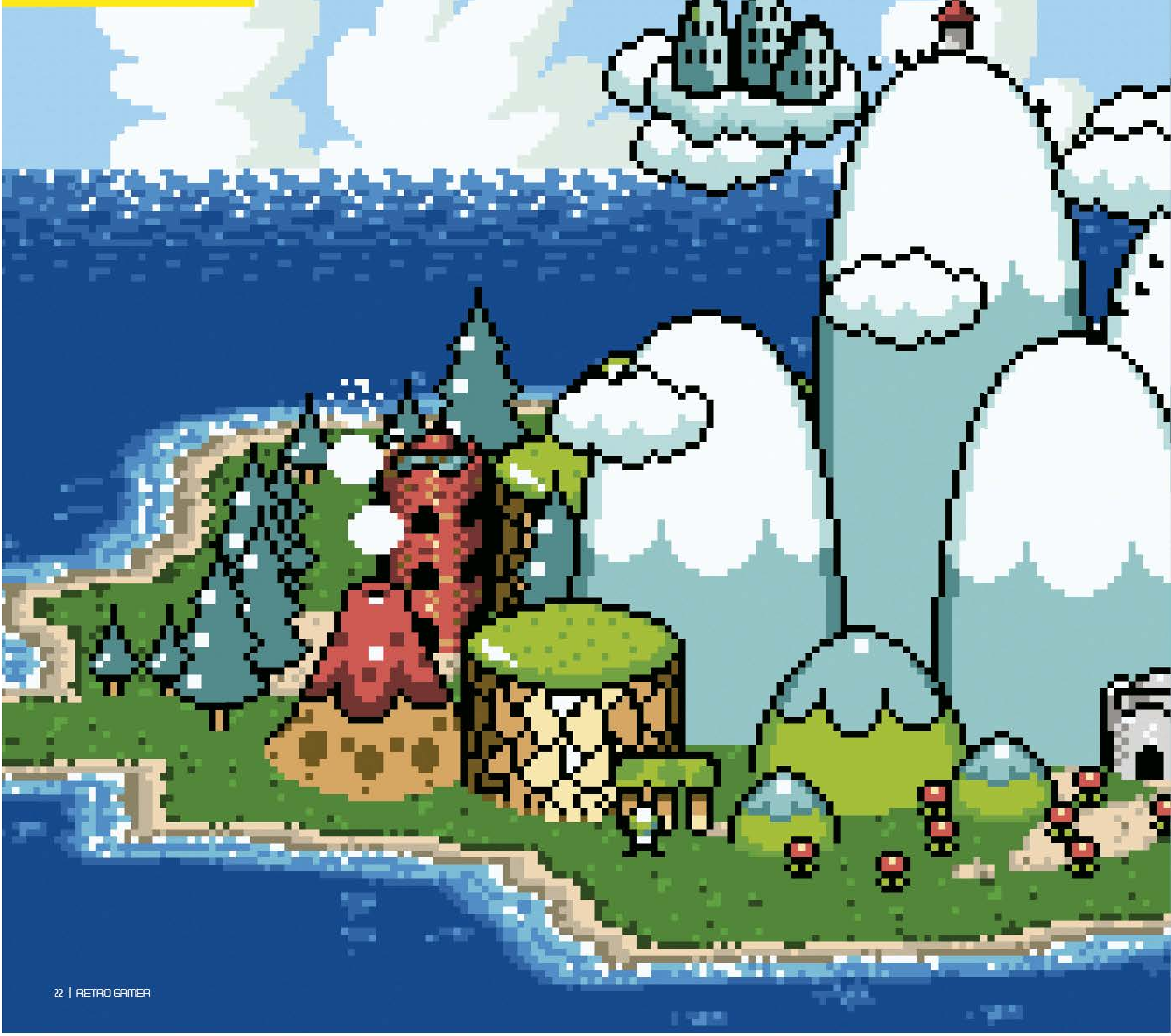
combate". Los Fatal Blows son los nuevos súper movimientos, que sustituyen los ataques con rayos-X. "Se activan cuando tu salud baja del 30%. Aumenta la tensión y cambia la estrategia de ambos jugadores. ¡De repente tienes este poder espectacular y tu oponente lo sabe!". También hay un nuevo sistema de equipamiento, que permite que cada jugador puede llevar consigo tres objetos que afectan a su forma de luchar.

NetherRealm tanteó el tema de los crossovers después de *MK Vs DC Universe,* y se ha acabado convirtiendo en una moda dentro del género. Kratos viajó desde la serie *God Of War* a las versiones PlayStation del *Mortal Kombat* de 2011, y *Mortal Kombat X* incluyó personajes de películas de terror vía DLC: Alien, Predator, Jason Voorhees, Freddy Krueger y Leatherface. "Siempre intentamos reservar algún personaje 'sorpresa' para los DLC en todos nuestros juegos. A veces son invitados de otros universos, y otras veces son luchadores de *Mortal Kombat* que no habíamos visto en mucho tiempo", dice Boon, que también apunta que "no debería sorprenderte que ambas cosas sucedieran en *Mortal Kombat 11*".

El *Mortal Kombat* de 2011 devolvió a la serie al primer plano de la industria. Las puntuaciones mejoraron respecto a las obtenidas por *Mortal Kombat Vs DC Universe*, con GamesRadar otorgándole un 4/5 y definiendo el juego como "una exitosa secuela que reinicia y redime los pasos anteriores de la serie." El juego vendió unos 3 millones de copias en cuatro meses, y, según Warner Bros, cubrió sin más ayuda la adquisición de Midway.

Mortal Kombat X funcionó igual de bien para la crítica, que fue descrito como "un complejo juego de lucha a la vez que un grotesco teatro del castigo" en la review de 9/10 de Play. Vendió incluso más que su predecesor, convirtiéndose en la entrega de la serie de ventas más rápidas: 5 millones de copias en seis meses. Pero hay más. La era del HD también ha servido para que *Mortal Kombat* aterrice en la escena de los eSports. La serie debutó en la prestigiosa Evolution Championship Series en 2012, y jugadores como Perfect Legend o SonicFox han ganado fama como competidores de *Mortal Kombat.*

Esto es *Mortal Kombat* hoy. El gore sigue estando ahí, pero la polémica que generaba se esfumó hace tiempo: NetherRealm ha refinado la mecánica de *Mortal Kombat* para convertirlo en un juego que rivaliza sin problemas con todos sus competidores de la escena de títulos de lucha, con sangre o sin ella. Pero no hay sensación de que el equipo se esté durmiendo en los laureles. "Personalmente, creo que la serie ha conservado su popularidad porque cambiamos cosas con cada nueva entrega. Cada juego tiene algo nuevo que ofrecer a los fans de la serie, que permanecen con nosotros precisamente por eso", dice Boon. "No sé cuántas series han permanecido activas durante 25 años y sus últimas entregas son las que más han vendido". Desde luego, no le falta razón, y nos encantará ver dónde llega esta dolorosa saga cuando transcurran otra década o dos de evolución.





LOS DATOS

» **DISTRIBUIDOR:**
NINTENDO

» **DESARROLLADOR:**
NINTENDO EAD

» **LANZAMIENTO:**
1995

» **PLATAFORMA:**
SNES

» **GÉNERO:**
PLATAFORMAS



CÓMO SE HIZO

SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI'S ISLAND

Cuando se les encargó crear al sucesor de Super Mario World los desarrolladores de Nintendo decidieron confiar el papel protagonista a un nuevo héroe y lo petaron. Takashi Tezuka y Shigefumi Hino recuerdan cómo fue la creación de Yoshi's Island.

Escrito por Nick Thorpe

Tras un juego como *Super Mario World* crecen enormemente las expectativas por el siguiente título que salga. Los lectores de la **Retro Gamer** inglesa lo votaron como el mejor juego de todos los tiempos y para muchos es el juego más cercano a la perfección, ya que mejoraba la ya refinada fórmula de plataformas de Mario y le sumaba los beneficios de la tecnología de los 16 bits. Fue muy duro trabajar en este fórmula, sobre todo por el retraso del proyecto Ultra 64, lo que significaba que Nintendo tenía que seguir atada a la Super NES de 16 bits. ¿Qué sentido habría tenido intentar crear una secuela de *Mario* tradicional cuando todo el mundo esperaba tantísimo del siguiente juego?

Takashi Tezuka y Shigefumi Hino pensaban que no. Fueron dos de los directores de *Yoshi's Island,* junto a sus compañeros Toshihiko Nakago e Hideki Konno con Shigeru Miyamoto como productor. El equipo trabajó junto en Nintendo EAD y se propuso dar al siguiente juego un enfoque diferente. "Sentíamos que ya habíamos hecho todo lo que queríamos con el *scroll* lateral en *Super Mario World* y queríamos intentar un plataformas con una visión diferente" explican los desarrolladores. "Antes de *Yoshi's Island* el personaje principal de todos nuestros juegos había sido Mario. Nos pareció que cambiar al protagonista nos daba una perspectiva distinta y diferentes posibilidades jugables, así que empezamos a pensar en Yoshi como protagonista".

Tiene lógica, pero en el Reino Champiñón viven muchos personajes interesantes, algunos de los cuales tienen sus propios *spin-off.* ¿Por qué elegir Yoshi y no a Wario, Luigi o Peach? Descubrimos que el motivo se encuentra en la creación del personaje para *Super Mario World.* Según cuenta Tezuka, "Yoshi nació porque el Sr. Miyamoto quería que Mario montase a caballo. Pensamos que sería mejor que no fuese un caballo así que el Sr. Hino creó un personaje. Yoshi salió muy mono, y vimos que sería interesante hacer un *spin-off* con él"

No era el primer papel estelar de Yoshi en un juego, claro. El fiel corcel de Mario había aparecido ya en tres juegos: los puzles *Mario & Yoshi* y *Yoshi's Cookie* junto al *Yoshi's Safari,* que usaba el bazooka Super Scope. Pero ninguno de ellos era un plataformas, la única aparición de Yoshi ▶



» [SNES] El salto con aleteo (flutter jump) salva a Yoshi allí donde caería en picado con un salto normal.



» [SNES] Es divertido convertirse en helicóptero, pero es importante encontrar la forma de volver a ser Yoshi o no podrás seguir avanzando.

en este último género había sido como personaje secundario así que, aunque Yoshi tenía ya asignadas algunas habilidades como la de atrapar enemigos con la lengua y comérselos, el equipo tenía mucha libertad para asignarle nuevas habilidades y una forma nueva de jugar que rompiera con los juegos tradicionales de *Mario*.

Dicho esto, no fue fácil para el equipo que surgieran ideas nuevas e interesantes; según Hino, las aprovecharon en cuando se les ocurrieron. "Recuerdo que el señor Tezuka llegó de repente una mañana y nos lanzó una idea. El equipo de desarrollo estaba tan hambriento de ideas que nos pusimos inmediatamente con ella; la discutimos mucho y la pulimos para poder implementarla en el juego", dice. Las habilidades que Yoshi ganó en *Yoshi's Island* incluyen el 'flutter jump' (un salto largo en el que el dinosaurio desafía a la gravedad de una forma muy graciosa) y el 'ground pound', un salto de ataque que acaba con un golpetazo en el suelo que más tarde adoptó también Mario.

Yoshi también adquirió una serie de transformaciones en vehículos, incluidos helicópteros, coches y submarinos, pero que solo podían utilizarse en ciertos lugares.

Sin embargo, la habilidad más relacionada con las que ya tenía Yoshi fue su capacidad para poner huevos. Como en *Super Mario World*, Yoshi podía usar la lengua para comerse enemigos y luego escupirlos hacia otros enemigos. Pero si pulsabas abajo en la cruceta cuando tenías a un enemigo de Yoshi en la boca, el dinosaurio ponía un huevo. En *Super Mario World* los huevos tenían objetos o Yoshis, pero aquí servían para lanzarlos, que rebotasen en las paredes, romper bloques, recoger objetos y aplastar a los enemigos.



TezuTakashi Tezuka nos comenta: "Queríamos incluir el lanzamiento de huevos porque en los juegos de Mario no se lanzaban muchas cosas". "¡Pero que el jugador controlase a la vez a Yoshi y la dirección en la que lanzaba los huevos nos dio muchos quebraderos de cabeza!". No obstante, resultó ser un factor clave: "Incluir la mecánica del lanzamiento de huevos en un plataformas ayudó a que se nos ocurrieran ideas que no habían sido posibles hasta entonces. ¡Fue una verdadera bendición para las ideas del juego!", indica Hino.

Hoy día habría sido fácil implementar la mecánica de arrojar huevos gracias a los dobles *sticks* analógicos, pero en *Yoshi's Island* hubo que echar mano del ingenio. El equipo de desarrollo logró encontrar una solución elegante que resolvía el proceso con dos pulsaciones de botón. Con el botón A se mostraba una retícula de apuntado que se movía delante de Yoshi, que mientras tanto podía correr y saltar libremente. Al pulsar el botón A otra vez, Yoshi lanzaba un huevo en la dirección en la que apuntase en ese momento. Era la habilidad más complicada de Yoshi a la que se enfrentaba el jugador, pero dio al juego una sensación única entre los plataformas.

Otra de las cosas que el equipo de Nintendo EAD pudo hacer con la nueva estrella fue ajustar la dificultad. Tezuka explica: "A diferencia de la serie *Mario*, imprimimos a la jugabilidad un ritmo más suave y relajado en lugar de que fuese



"Queríamos incluir el lanzamiento de huevos porque en los juegos de Mario no se lanzaban demasiadas cosas"
Takashi Tezuka

un plataformas en el que el jugador debiese dominar técnicas difíciles. Por ejemplo, no hay límite de tiempo en las fases y es más fácil controlar los saltos de Yoshi con el 'flutter jump' y no como con Mario. Según íbamos añadiendo estos pequeños ajustes, se nos ocurrió la idea de tener algunos elementos de exploración como parte de la jugabilidad y, poco a poco, el juego tomó forma".

A veces surgían conflictos entre el deseo de conjugar los elementos de exploración con una experiencia relajada, como cuando se decidió cómo avanzar por el juego. *Super Mario Bros 3* y *Super Mario World* usaban mapas para que el jugador seleccionase la siguiente fase. ¿Por qué con *Yoshi's Island* decidieron volver a usar un sistema de avance lineal? "Miramos muchos tipos de mapas. Como ya habíamos utilizado un mapa parecido a un juego de mesa en *Super Mario World,* optamos por un camino lineal como una manera de volver a nuestros orígenes", contesta Tezuka. "El mapa de *Super Mario World* y otros juegos daba al jugador la opción de elegir el nivel de dificultad cuando hay una ramificación en el camino", añade Hino. "Con *Yoshi's Island* diseñamos el juego de manera que los



» [SNES] Los fuzzy provocaban un extraño efecto en Yoshi.

YOSHI DE BOLSILLO

¿Cómo se tradujo la aventura más grande de Yoshi a la pequeña pantalla de la Game Boy Advance?



» [GBA] Los colores del original de SNES se aclararon para adaptarse a GBA.

La Game Boy Advance suele considerarse como la portátil perfecta para los juegos de SNES. Después de que se sacara con éxito la versión para pantalla pequeña de *Super Mario World* parecía lógico que le siguiera *Yoshi's Island*. Nintendo lanzó en septiembre de 2002 *Super Mario Advance 3: Yoshi's Island,* una conversión que tuvo un buen recibimiento en general. Muchos puristas prefieren el original de SNES, pero esta versión tiene algún contenido propio en el que merece la pena profundizar.

El juego es bastante fiel, pero se le hicieron algunas modificaciones. La cuenta atrás para recuperar a Bebé Mario es bastante más lenta que en la versión original de SNES, y se realizaron algunos cambios más pequeños en el diseño de niveles, como los puntos de anillo de guardado y las tuberías en la que aparecen Shy Guy. Se modificaron los niveles extra del juego original y se añadieron seis nuevos niveles secretos. No obstante, hubo un aspecto del juego en el que sí se subió la dificultad: las monedas rojas se veían igual que las normales antes de recogerlas.

También se realizaron cambios en la presentación del juego. Se aclararon los colores para compensar la oscuridad de la pantalla de la Game Boy Advance original, y el color de los Yoshi era más consistente que en los juegos posteriores. Incluso se rehízo la traducción. Sin embargo, esta versión tiene algunos fallitos: la música y los efectos de sonido no alcanzan la calidad del juego original, había algunas ralentizaciones y algunos efectos gráficos eran de peor calidad (sobre todo en la fase 1-7).



MÁS DEL ESTUDIO

SUPER MARIO WORLD (EN LA IMAGEN)
SISTEMA: SNES
AÑO: 1990

SUPER MARIO KART
SISTEMA: SNES
AÑO: 1992

SUPER MARIO 64
SISTEMA: N64
AÑO: 1996

VOLANDO SOLO

Estas son algunas de las aventuras protagonizadas por Yoshi…

1991 – 1992 – 1993 – 1996 – 1998 – 2001



MARIO & YOSHI
NES/GAME BOY

En este juego de puzles intercambias columnas de objetos apilados para atrapar enemigos entre cáscaras de huevo. No está mal pero tampoco es un gran juego.



YOSHI'S COOKIE
NES/SNES/GAME BOY

Otro juego de puzles en el que se combinan y mezclan dulces para crear filas o columnas con los que son iguales. Interesante, sin ser nada del otro mundo.



YOSHI'S SAFARI
SNES

En este *shooter* sobre raíles que usaba la Super Scope Mario monta a Yoshi por paisajes que utilizan el modo 7, disparando a Goombas y Koopas.



TETRIS ATTACK
SNES/GAME BOY

Es una versión del excelente juego japonés *Panel De Pon* pero de cara al público internacional se pensó que tendría más éxito con los personajes de Yoshi.



YOSHI'S STORY
N64

Es el segundo juego de Yoshi con plataformeo. En él Yoshi debía encontrar muchísima fruta. Es fácil y divertido pero no tan bueno como *Yoshi's Island*.



YOSHI'S STORY (GBA)
GAME BOY ADVANCE

Esta versión corta y en bucle del juego de N64 era una demo técnica que no salió a la venta, pero sí se enseñó a la prensa para mostrar la potencia de la portátil.



» [SNES] Si te golpean Mario saldrá volando en una burbuja, recupéralo o se lo llevarán los magikoopas.

jugadores pudieran rejugar las fases con distintos objetivos para mejorar. La idea no era que los usuarios fueran por el juego eligiendo el nivel de dificultad, como en los mapas tipo juego de mesa, sino que avanzaran en el juego eligiendo sus propios objetivos".

Además de la capacidad de marcar tu propio nivel de desafío, uno de los aspectos clave del ritmo tranquilo del juego era la capacidad del jugador de que los golpes no fuesen muy peligrosos. En los juegos de Mario el jugador pierde una vida con solo un par de golpes y tiene un limite de *power-ups* para recuperarse y no morir. En *Yoshi's Island* que te hicieran daño suponía que Yoshi perdía la carga y el jugador tenía unos instantes para recuperarla. Si lo lograba en esos segundos, se reiniciaba el tiempo, de forma que se podían recibir infinitos golpes durante la fase. En un giro insospechado de roles, la carga era Bebé Mario. "Al principio no pensábamos en invertir los papeles", revela Hino. "Cuando decidimos que Yoshi fuera protagonista, pensamos que alguien podía ir montado en él y que la misión de Yoshi fuese llevar a alguien durante el juego. Queríamos añadir algo extra a la jugabilidad de *scroll* lateral en la que el jugador va hacia la derecha hasta alcanzar la meta y nos pareció que encajaba el hecho de que Yoshi tuviese que llevar algo por todo el mapa".

Tiene sentido ya que la función original de Yoshi era ser la montura de cierto valiente fontanero, pero ¿por qué Mario tenía que ser un bebé? Hino explica: "Pensamos que Yoshi debía llevar a Mario, porque es lo que siempre ha hecho, y lo convertimos en un bebé porque no era lógico que fuese montado en él si podía andar por sí mismo. Esta idea también nos ayudó mucho a la hora de escribir la historia del juego".

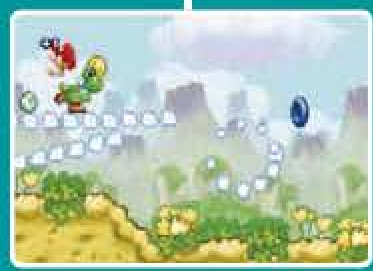
Esa historia empezaba cuando una cigüeña intentaba entregar a Bebé Mario y Luigi a sus padres y era atacada por Kamek, un esbirro de Bowser, un magikoopa que había sido capaz de prever los problemas que los hermanos iban a causar a su jefe. Logró llevarse de Bebé Luigi pero Bebé Mario se perdió y acabó en la isla de Yoshi. Gracias al vínculo que hay entre hermanos, Bebé Mario percibió dónde estaba su hermano y los Yoshis decidieron reunirlos a los dos con

2004 — 2005 — 2006 — 2014 — 2015 — 2019



YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITATION
GAME BOY ADVANCE

En este plataformas de Artoon se inclinaba el escenario usando un sensor de giro. Es una lástima que fuera un mal juego.



YOSHI TOUCH & GO
DS

Los jugadores de este juego experimental podían dibujar en la pantalla táctil para dibujar nubes y rampas y guiar a Mario hasta Yoshi y lanzar huevos a los enemigos.



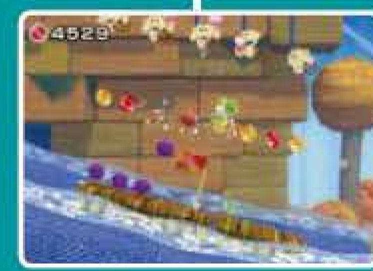
YOSHI'S ISLAND DS
DS

Esta secuela de *Yoshi's Island* mantiene el estilo y las mecánicas del juego de SNES pero añade nuevos bebés: Peach, Donkey Kong, Wario y Bowser se unen a Mario.



YOSHI'S NEW ISLAND
3DS

El juego de 3DS intentó conseguir el éxito de los títulos anteriores de la serie, pero en esta ocasión el juego era demasiado fácil y soso como para llegar al mismo nivel.



YOSHI'S WOOLLY WORLD
WII U

Un plataformas entretenido, sobre todo en cooperativo, con aspecto de estar hecho de lana. La versión de 3DS se podría llamar *Poochy&Yoshi Woolly World*.



YOSHI'SCRAFTEDWORLD
SWITCH

Gracias al éxito de *Woolly World* el estudio Good-Feel tuvo la oportunidad de crear otro plataformas, en este caso en un mundo de manualidades.

> **"Estuvimos mucho tiempo buscando un aspecto que fuera nuevo y, al mismo tiempo, distintivo para el juego"**
> Shigefumi Hino

sus padres. Para los que no conozcan bien el juego, el plural no es una errata. "Una de las ideas que se nos ocurrió mientras creábamos la historia, y que me parece especialmente interesante, es que habría muchos tipos de Yoshis en el juego", dice Tezuka. "Habitualmente, el protagonista es un solo personaje del mundo de juego, así que personalmente creo que la idea de tener diferentes Yoshis trabajando juntos y turnándose para llevar a Bebé Mario a lo largo del juego era muy interesante".

Ese principio como de cuento encaja muy bien con la estética del juego de libro para colorear pintado con ceras. Inicialmente no iba a ser así, pero uno de los objetivos del equipo era conseguir un aspecto visual único. Según Hino, "estuvimos mucho tiempo buscando un aspecto que fuera nuevo y, al mismo tiempo, distintivo para el juego. El concepto que me pareció más interesante de todos los que probamos fue una nube garabateada. Todos coincidieron en que era el mejor, así que decidimos que pareciese que el juego estaba dibujado a mano. En aquella época había muchos juegos con unos gráficos preciosos y queríamos dar un carácter especial al nuestro. También vi muchos programas de televisión infantiles para inspirarme".

Esta no fue la única razón por la que el equipo Nintendo EAD decidió elegir a propósito un aspecto tosco. "En aquella época", dice Tezuka, "nuestra empresa estaba revolucionada con los gráficos del *Donkey Kong Country* de Rare y existía la sensación de que esos elementos visuales iban a ser lo habitual. Yo quería hacer las cosas de otra forma". Hino añade: "Había gente en la empresa que esperaban que siguiéramos los pasos de *Donkey Kong Country* pero decidimos seguir nuestro propio camino. Habíamos tomado la decisión cuando se unió a la empresa como diseñador el Sr. Hisashi Nogami. Él y yo competíamos y nos divertíamos enseñando diferentes diseños y poco a poco definimos la sensación que queríamos transmitir". En una entrevista publicada en *Kotaku* en 2018, Nogami mencionó que ese aspecto de dibujo artesanal era bastante real; las imágenes se dibujaron a mano, se escanearon y se recrearon como *pixel art*.

» [SNES] *Yoshi's Island* es más lento que Mario, pero sigue ofreciendo fases complicadas.





»[SNES] La bola se hace cada vez más grande y aplasta a los enemigos.

> **“Competíamos entre nosotros en el equipo por ver quién lograba dibujar cosas más divertidas”**
> Takashi Tezuka

Lo más curioso es que, pese a que no quisieran imitar el aspecto de *Donkey Kong Country*, *Yoshi's Island* consigue algo poco habitual en los juegos de SNES. *“Yoshi's Island* transmite una sensación de ser cálido y acogedor, pero hay mucho trabajo técnico en el juego”, destacan los desarrolladores. “De hecho, es uno de los juegos de la última etapa de la SNES, así que utiliza todo el conocimiento técnico que habíamos acumulado hasta ese momento así como la tecnología por entonces muy nueva del chip Super FX 2”, dicen. El uso del chip de mejora tiene una historia curiosa que los creadores del juego nos cuentan: “Miramos lo que podíamos hacer con el *software* y el *hardware* y qué tipo de imágenes y de jugabilidad podíamos crear con esa tecnología. Un día nos dijeron que estaba disponible el Super FX 2 y nos sugirieron que lo usásemos. Decidimos utilizarla por dos razones: la primera porque, como desarrolladores de *software* queríamos utilizar la tecnología más novedosa y la segunda porque esta tecnología ofrecía más posibilidades visuales y jugables como la rotación de los objetos *(sprites)* y más cantidad de colores en pantalla.

¿Por qué es tan interesante que utilizasen el chip Super FX 2? Por cómo lo usaron. El chip original, diseñado por el equipo británico de Argonaut, se había usado para potenciar las bases poligonales de *Starwing*.

Los juegos que salieron después con el Super FX, como *Stunt Race FX* y *Vortex,* habían sido también juegos 3D. Nadie hubiera imaginado que el primer juego con la nueva versión del chip iba a ser 2D, pero fue esencial para algunos de los efectos visuales más impresionantes de *Yoshi's Island.* Algunos eran efectos especiales poligonales, como las paredes que caían o las plataformas que rodaban, pero el Super FX 2 se usó sobre todo para manipular los *sprites* 2D con una técnica que Nintendo denominó en los anuncios ‘Morphmation’.



El chip añadía capas extras de *parallax scrolling* y permitía a la consola rotar múltiples *sprites,* la deformación psicodélica de algunos fondos e incluso estrechar o estirar *sprites,* sobre todo en las batallas contra jefes finales, en las que había algunos *sprites* realmente gigantescos.

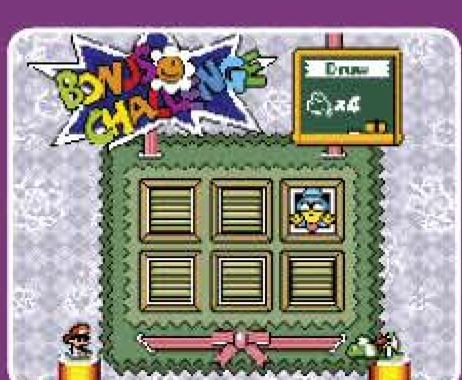
Koji Kondo firmó el sonido y la música del juego, con un conjunto de temas memorables. Los bongos y la percusión de otros juegos de *Mario* seguían ahí, pero tenían menos presencia que en las apariciones de Yoshi en *Super Mario World,* y había algunas elecciones arriesgadas, como la melodía de una caja de música que sonaba durante la intro del juego.

El sonido más destacado del juego fue el llanto de Bebé Mario, que se activaba cada vez que se separaba de su guardián dinosaurio. Algunos de nosotros intentábamos que no nos golpearan solo por no tener que escucharlo. El CD con la banda sonora que salió únicamente en Japón es un artículo muy cotizado hoy en día.

***Yoshi's Island* salió a la venta en agosto de 1995 en Japón y le siguieron Norteamérica y Europa en octubre del mismo año.** Fue recibido con entusiasmo por los usuarios y la prensa especializada de todo el planeta. *Nintendo Magazine System* le dio un 97%,

JUEGOS DE DINOS

Asi eran los seis juegos de bonus y cuatro mini combates que tenía Yoshi's Island



▲ ELEGIR UNA CARTA

■ Es el más facilón de todos. Eliges una carta de entre seis y consigues lo que sale en ella. Si te sale Kamek, te quedas sin nada.

▼ GIRAR CARTAS

■ Al dar la vuelta a las cartas del tablero se revelan objetos. Si sale Kamek lo pierdes todo, pero si salen siete buenos consigues diez vidas.





▲ EMPAREJAR

■ Un sencillo juego de parejas en el que se obtiene objetos. Hay que tener buena memoria, porque solo se puede cometer un error.

▼ RULETA

■ Este tiene peligro. Apuestas vidas para conseguir vidas extra o multiplicas la vida total. Puedes triplicarlo todo... o perderlo.





▲ RASCA Y GANA

■ Cuantos más Bebé Mario saques, más vidas obtienes: si aparece un bebé, una vida; dos bebés, dos vidas y tres bebés , cinco vidas.



»[SNES] No puedes pasar el Nep-Enut gigantesco de un salto, así que lo mejor es darle de comer un huevo.

Simon Clays dijo que era "el mejor juego que he tenido el placer de jugar" y su única queja fue que los gráficos eran "un poco inmaduros". Ton Mott puntuó el juego con un 94% en *Super Play* y elogió su variedad, señalando: "Nunca se sabe lo que te espera a la vuelta de la esquina, pero sí puedes estar seguro de que merecerá la pena". Sin embargo, también dijo que la progresión lineal salía perdiendo al compararla con la gran cantidad de salidas secretas y fases de *Super Mario World.*

Edge le dio un 9/10 y dijo del chip Super FX 2 que aportaba "algunos toques creativos maravillosos con los que cada nivel era una recompensa para el jugador".

Más adelante el juego se adaptó a la Game Boy Advance con el título de *Super Mario Advance 3: Yoshi's Island,* y esta es la versión que posteriormente se distribuyó en las eShop de 3DS y WiiU.

Pese al éxito de Yoshi en solitario, Mario no tardó en volver al primer plano. Los desarrolladores tenían la sensación de que habían tocado techo con Mario en las 2D pero con el nuevo *hardware* supieron qué hacer con su principal estrella. Menos de un año después Mario volvió con el rompedor *Super Mario 64,* en el que trabajó buena parte del equipo de *Yoshi's Island.*

En una época en la que la mayoría de los desarrolladores trabajaban en 2D, *Yoshi's Island* fue un excelente canto del cisne para la veterana Super Nintendo. Yoshi se ganó una reputación como un personaje plataformero y el juego suele aparecer en las listas de los mejores videojuegos de todos los tiempos.

Reservamos las últimas palabras de este reportaje para que los desarrolladores puedan contarnos por qué creen ellos que los jugadores sienten todavía hoy días tanto cariño hacia el juego. "Creo que tiene algo que ver con el atractivo de la jugabilidad. Yoshi cuenta con esta habilidad única de engullir a los enemigos, convertirlos en huevos y luego lanzar esos huevos", nos cuenta Tezuka. "Para la serie de Yoshi queríamos transmitir la calidez del personaje. Su voz adorable y que decidiéramos utilizar imágenes hechas a mano contribuyeron a crear un personaje único, y ese tipo de cosas son las que hacen que guste tanto a los jugadores". No podemos estar más de acuerdo con él.

Hino, por su parte, añade: "No fue fácil definir a Yoshi o crear *Yoshi's Island.* Competíamos entre nosotros en el equipo por ver quién lograba dibujar las cosas más divertidas, y nos reíamos cuando creábamos enemigos extraños o características para los niveles. Sabíamos que teníamos más libertad que en otros desarrollos porque no era un juego de Mario. Hasta los propios programadores nos ayudaban a desarrollar nuevas ideas. Creo que el cariño que la gente tiene a este personaje y al juego es porque logramos transmitir con él toda esa pasión que sentíamos. Ha pasado mucho tiempo, pero incluso ahora los desarrolladores siguen buscando nuevas interpretaciones para Yoshi con mundos artesanales, hechos de hilo... Estoy muy contento al comprobar que la gente sigue divirtiéndose al jugar con Yoshi". ★

HORA DE MUTAR

Cuando entra en una burbuja de metamorfosis, Yoshi puede sufrir cinco transformaciones diferentes

COCHE ▸



■ Cuatro ruedas corren más que dos patas. Así, Yoshi puede esquivar a los enemigos y alcanzar más altura ajustando la suspensión de las ruedas.

◂ HELICÓPTERO



■ ¿Por qué utilizar dos alitas cuando puedes tener un rotor? Con esta forma Yoshi puede volar por un tiempo, aunque teniendo cuidado con la inercia.

TANQUE TOPO ▸



■ Profundicemos un poco: Yoshi podía cavar para llegar a otras zonas y moverse bajo tierra en cualquier dirección, incluso hacia arriba.

◂ SUBMARINO



■ Esta transformación es impactante. Como submarino, Yoshi se podía mover con libertad bajo el agua y lanzar torpedos a los enemigos.

TREN ▸



■ Esta transformación iba sobre raíles. Al menos para convertirse en tren Yoshi no tenía que pagar con las monedas que había conseguido.

▾ TRAGAPERRAS

■ Esta máquina tragaperras da vidas extras si consigues hacer coincidir los símbolos, ni siquiera hay que pagar nada para usarla.





▴ REUNIR MONEDAS

■ Un cañón situado en la parte superior dispara monedas y hay que recogerlas. También puedes saltar sobre el rival para molestarle.

▾ ESTALLAR GLOBOS

■ Tu trabajo es hacer estallar todos los globos hasta encontrar un objeto antes de que lo encuentre el enemigo.





▴ LANZAR GLOBOS

■ Pulsa los botones indicados en pantalla para lanzar globos de agua al enemigo. Pierdes si te estalla en las manos.

▾ CONCURSO DE LANZAR SEMILLAS

■ Una curiosa lucha en la que lanzas al enemigo peligrosas semillas de sandía.




ABU SIMBEL
PROFANATION
AZPIRI

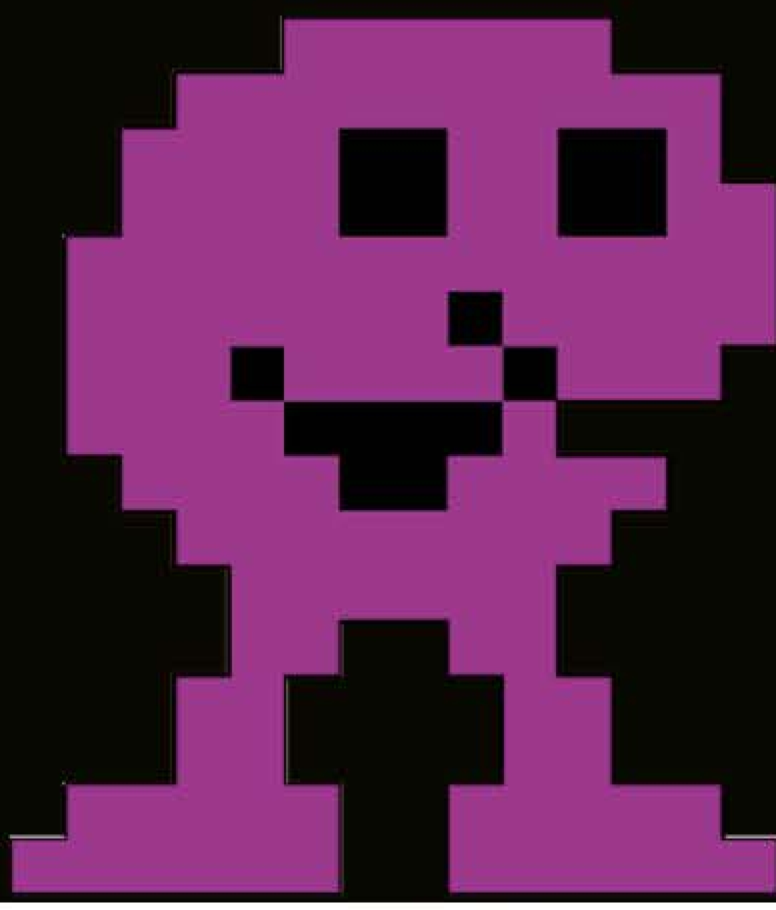
DE BOADILLA A ABÚ SIMBEL

La historia del apasionante camino que llevó a tres hermanos a fundar Dinamic y lanzar uno de los juegos españoles más influyentes de los años 80.

Por José Emilio Barbero
(adaptado por Jesús Martínez del Vas)



» [CPC] La versión Amstrad de *Abu Simbel* era más fácil que la de ZX, aunque solo un poco, gracias a que los enemigos y obstáculos se movían algo más lentos.





» [ZX] El bueno de Johny Jones presentaba aquí un aspecto radicalmente distinto al de sus dos anteriores aventuras, tras ser víctima de una maldición.

¿Qué estabas haciendo tú en 1984? Yo tenía 18 años, estudiaba Informática (o estaba apuntado a la Universidad, para ser más precisos), y dedicaba horas y horas de tiempo, tanto de día como de noche, a desentrañar los secretos de un 'cacharro' llamado Spectrum y de los juegos diseñados para él por ingeniosos programadores que suplían sus múltiples carencias a nivel de memoria y de gráficos con un derroche de imaginación y creatividad. Un poco antes, en 1980, un tal Clive Marles Sinclair creaba Sinclair Research Ltd, y lanzaba el ZX80, que sería apodado como "el ordenador más pequeño y barato del mundo". Su único Kbyte de memoria RAM, su ROM de 4 kbytes y sus gráficos en blanco y negro podrían resultar irrisorios hoy en día, pero parafraseando la famosa frase de Neil Armstromg, aquel pequeño paso fue en realidad un paso de gigante que sirvió de preludio para todo lo que vino después. Porque en 1981 se lanzaba el ZX81, que no era otra cosa que una versión mejorada del modelo anterior y, sólo un año después, llegaba el modelo que lo cambiaría todo y supondría una verdadera revolución no sólo en la industria, sino en la vida de muchas personas: el ZX Spectrum, del que (sin contar clones) se despacharon 5 millones de unidades a nivel mundial.

Madrid era un auténtico hervidero de creatividad. Pintores, músicos, escritores, fotógrafos, directores de cine, y en general, artistas de las más variadas disciplinas, dejaban fluir su talento a borbotones dando lugar de forma inconsciente a algo a lo que más tarde acabó siendo categorizado bajo una misma etiqueta: la Movida Madrileña. Mientras todo esto ocurría en su ciudad, tres hermanos, Nacho, Pablo y Víctor Ruiz, estaban a punto de plantar los cimientos de algo que más tarde también acabaría siendo bautizado con otra etiqueta (algo más rimbombante): la Edad de Oro del Software Español.

Aunque Víctor estudiaba a principios de los 80 para ser Ingeniero de Telecomunicaciones, y en alguna visita al SIMO (Salón Informativo de Material de Oficina) ya había tomado contacto con el ZX81 de Sinclair, no fue hasta finales de ese año, en la Navidad de 1981 cuando un familiar suyo, en concreto su tío, llegó de Inglaterra, donde residía en aquel momento, con el predecesor del mítico Spectrum debajo del



» Unos jovencísimos Santiago Morga (izquierda), Víctor Ruiz (centro) y Alfonso Azpiri (derecha) posaron junto al Alien de HR Giger para el Número Especial Nº2 de *MicroHobby* (marzo de 1986)

▶ brazo como regalo. Fue con ese ZX81 de 1k con el que dio sus primeros pasos como programador, inspirado por las legendarias máquinas arcade que por aquel entonces poblaban los salones recreativos. Recuerda Víctor, sin poder evitar que se le escape una sonrisa de nostalgia, que mientras ahorraban para poder costearse el flamante nuevo ZX Spectrum que apareció en 1982, los tres hermanos se tuvieron que conformar con hojear un catálogo publicado en una revista, que llegaron a desgastar de tanto manosearlo...

Puede decirse que el germen de Dinamic nació entonces, cuando los hermanos Ruiz empezaron a desarrollar sus primeros programas en la buhardilla de la casa familiar ubicada en Boadilla del Monte en la que residían junto a sus padres (la luego célebre 'Mansión Dinamic'). Dinamic Software todavía no existía, y de hecho el primer nombre que los Ruiz adoptaron para su primigenia empresa desarrolladora de software fue NCM, siglas de Nacho Código Máquina. Por aquel entonces tanto Víctor como Nacho utilizaban el BASIC para programar y luego lo compilaban para pasarlo a ensamblador. No era algo banal; según el propio Víctor, frente a la tendencia de aquella época a considerar que los mejores programadores de juegos programaban directamente en código máquina, ellos por el contrario estaban convencidos firmemente de que ese aspecto técnico no era tan relevante, sino que lo primordial era la capacidad del diseñador del juego para hacer que su producto fuera sobre todo lo más importante: jugable. En aquel momento los hermanos Ruiz estaban fascinados por empresas como Ultimate o Imagine, y buscaron un nombre en su misma línea. De un 'brainstorming' entre Víctor, Pablo y Nacho salió la palabra Dinamic, que además les pareció que encajaba muy bien con su espíritu, así que se convirtió en la opción escogida finalmente. En cuanto a la 'Mansión Dinamic', la culpa la tuvo el nombre de la compañía australiana Melbourne House, que les gustaba especialmente; dado que 'Casa' a Dinamic les pareció (con razón) que sonaba demasiado prosaico, optaron por lo de 'Mansión', que quizá elevaba a un estatus demasiado entusiasta las verdaderas cualidades de la vivienda familiar, pero que para el imaginario público dotó a la residencia de los hermanos Ruiz de un carácter casi mitológico, algo que luego se explotó en los anuncios publicitarios de sus juegos.

Dos fueron las cartas de presentación a las que Víctor y compañía dieron forma para darse a conocer en el mundo del software: *Yength* y *Artist*. El primero, que puede considerarse como el debut de Dinamic Software, fue publicado en 1984, y se trataba de una aventura conversacional (la primera creada en España) desarrollada por Nacho, o Snatcho, como pasó a denominarse el más 'artista' de los tres hermanos (el apodo surgió a partir de la película *La Invasión de los ladrones de cuerpos*) muy influido por el universo de Tolkien, y muy especialmente por otra aventura, *The Hobbit*, que había sido publicada por Melbourne House con anterioridad. El segundo, lanzado prácticamente a la vez, en realidad no era un juego, sino un programa de diseño gráfico. Ambos estaban conectados, dado que las rutinas que *Yenght* utilizaba para pintar los gráficos vectoriales en pantalla, procedían precisamente de las funciones de *Artist*.

Imbuidos de ese entusiasmo juvenil capaz de derribar cualquier barrera, los Ruiz se lanzaron a comercializar sus dos primeros productos, y para



» Antes de protagonizar *Abu Simbel Profanation*, Johny Jones fue la estrella de dos creaciones anteriores de Dinamic: *Saimazoom* y *Babaliba*. La verdad es que no tenía un aspecto demasiado heroico.



ello se anunciaron en una de las conocidas revistas de aquella época, ZX, con un anuncio en blanco y negro ilustrado por Santiago Morga. En la memoria de Víctor está bien grabado que ellos mismos se iban a encargaban de duplicar las cintas de cassette (con la música de *Supertramp* (en especial el disco *Crisis? What Crisis?*), *ABBA*, *Dire Straits* o *Madonna* siempre acompañándoles de fondo) y de encargar a la imprenta las copias de las carátulas a medida que fuesen llegando los pedidos. También utilizaron para la duplicación de sus primeros juegos un medio sorprendente antes de la profesionalización posterior de la compañía: recurrían a una persona a la que Víctor no duda en calificar como un 'pirata' que tenía su 'sede' (un almacén) en el barrio de Campamento (Madrid), donde copiaba cintas de casete y de vídeo. Solo cuando las necesidades de la ya pujante compañía de los Ruiz rebasaron sus capacidades se prescindió de sus servicios para recurrir a los de una empresa barcelonesa.

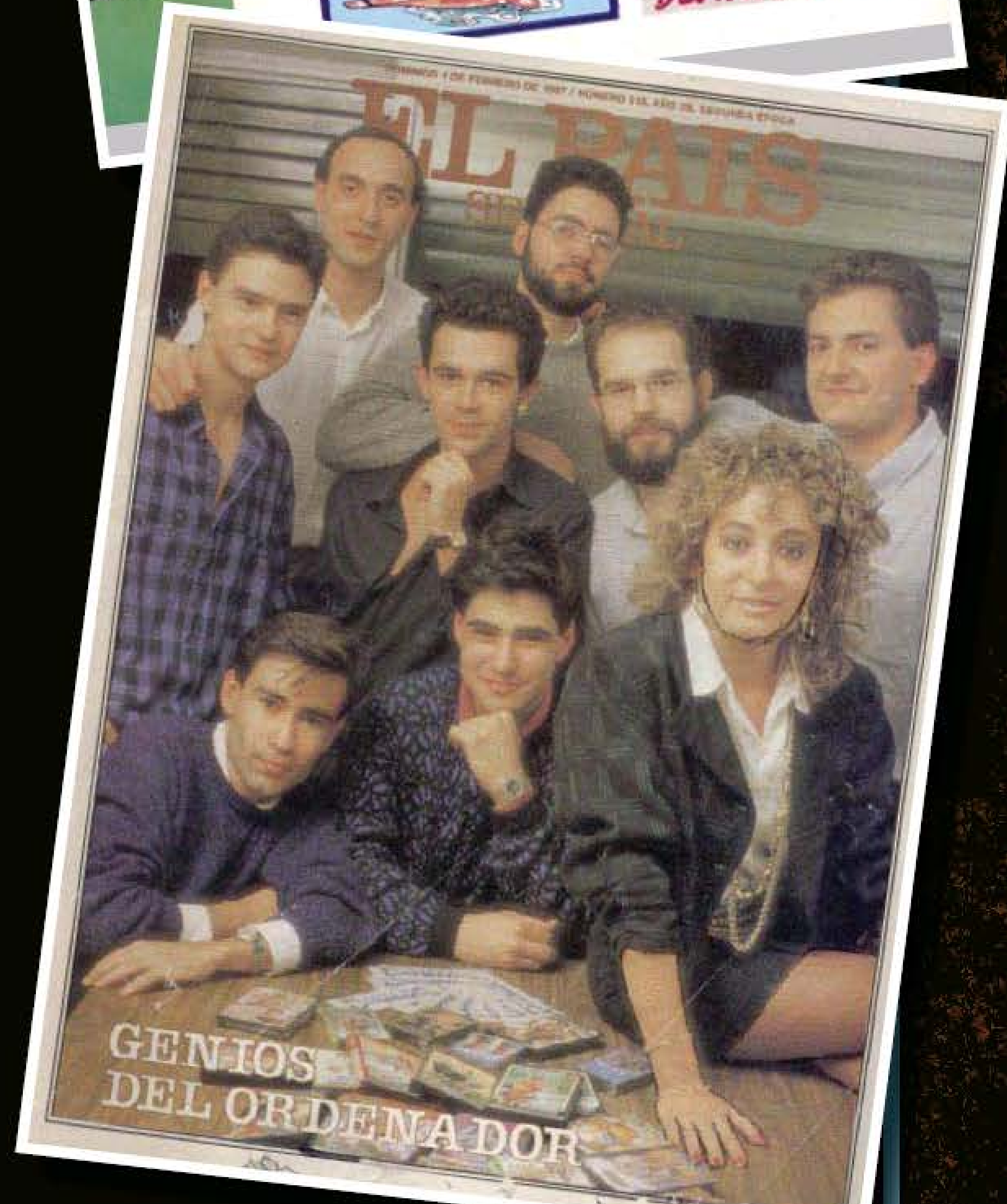
La 'distribución' de juegos de la incipiente Dinamic no podía ser más primigenia: Jesús Alonso, del que luego hablaremos, era el que revisaba por las noches las montañas de cartas que llegaban a la Mansión Dinamic con pedidos, los preparaba, y al día siguiente iba en autobús desde Montepríncipe a la central de Correos en Madrid (sede actual del ayuntamiento), donde generaba el monumental enfado de los que estaban por detrás de él en la fila, pues tardaban muchísimo tiempo en atenderle, dado el volumen de envíos.

Mapsnach, también editado en 1984, fue el siguiente proyecto en ver la luz. Se trataba de un juego de estrategia al más puro estilo *Risk* (del que los Ruiz eran asiduos jugadores) en el que al frente de un ejército moderno luchábamos por conquistar todo el territorio europeo. Pero lo más grande estaba aún por llegar, y buena parte de culpa en todo ello la tuvo un intrépido explorador cuyas aventuras acabaron convirtiéndose en una trilogía ya mítica y que estaban a punto de iniciarse en 1984...

WITH A LITTLE HELP FROM MY FRIENDS...

Tal y como los propios Ruiz cuentan, la primera época de Dinamic tuvo un carácter muy amateur. Los primeros juegos de la compañía fueron editados cuando en realidad ésta todavía no podía ser llamada así, puesto que en realidad no era otra cosa que el entusiasta proyecto de un grupo de 'jovenzuelos' que aspiraban a poco más que a darle rienda suelta a su creatividad, a hacer aquello que les gustaba y, de paso, sacarse unos buenos ingresos extras que siempre eran bien recibidos. Ese carácter amateur tuvo también otra consecuencia directa: los Ruiz acabaron embarcando en el incipiente germen de Dinamic a algunos de sus mejores amigos de la época (algunos de ellos continúan siéndolo), que pasaron a aportar su granito de arena en aquello para lo que mejor estaban dotados.

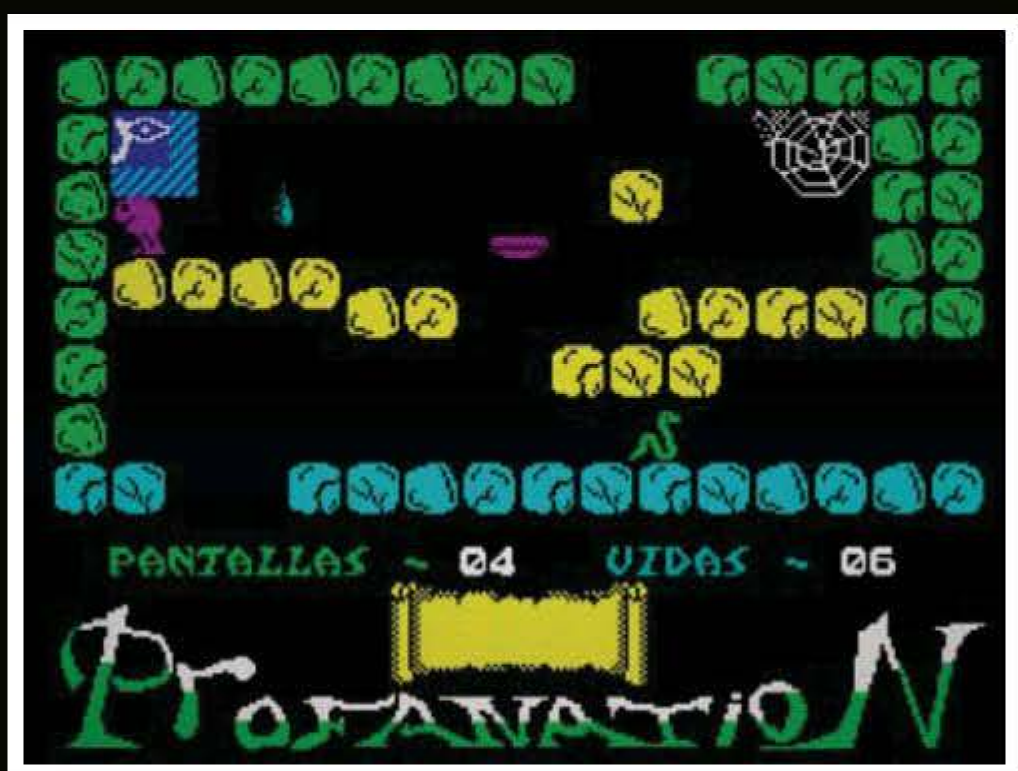
El primero que es preciso mencio-



» Víctor Ruiz posó junto a sus compañeros de Dinamic para la portada de *El País Semanal* del 1 de febrero de 1987.



» [ZX] Caer a un pozo implicaba perder todas las vidas que te restaban, mientras veías caer a tu personaje, una y otra vez, al reiniciarse la pantalla. Diabólico.



» [ZX] Para avanzar no solo había que tener mucha paciencia y habilidad: era necesario recoger algunos símbolos para abrir determinadas puertas.

nar es a Santiago Morga, que figura tanto en los créditos de *Abu Simbel Profanation* como en los de *Camelot Warriors*, y que contaba con notables dotes para el diseño gráfico (si bien su vocación eran más los números y la contabilidad). Santiago era vecino, y además compañero de clase de Víctor. Fueron muchas las tareas que Santiago desarrolló durante la génesis de los primeros juegos de Dinamic, además de compartir con los hermanos Ruiz muchos ratos de esparcimiento jugando a algunos de sus juegos favoritos del momento, como *Jet Pac* o *Winged Warlords*. No sólo realizó aquel dibujo para el anuncio de la revista *ZX*, sino que suyo fue el logotipo en un primigenio 3D que se utilizó para *Mapsnach*, y suyos fueron algunos de los gráficos de *Abu Simbel Profanation* y *Camelot Warriors*. El sistema que empleaba para diseñarlos, como él mismo explica, era el clásico por aquel entonces: dibujar los personajes en un papel cuadriculado, para luego, pixel a pixel, reproducirlos en la pantalla del ordenador con un programa de diseño. Parece sencillo, ¿verdad? Pero era extremadamente laborioso, y el proceso completo podía abarcar horas y horas hasta llegar a un resultado satisfactorio. Pero por encima de todo, la labor de Santiago Morga consistió en dedicar largos ratos de su tiempo (muy especialmente nocturnos) a testear paciente y exhaustivamente los juegos. Algo que comenzó con *Abu Simbel Profanation* (cada una de sus pantallas fue jugada y rejugada casi compulsivamente hasta afinar la jugabilidad a niveles milimétricos) y continuó con *Camelot Warriors*. Santiago acabó tiempo después formando parte de Dinamic, pero curiosamente no en nada relacionado con el desarrollo de juegos, sino con la contabilidad de la empresa. Actualmente es perito informático de seguros.

Un segundo nombre que también es preciso destacar es el de Luis Rodríguez, también vecino de la zona, y en este caso amigo de Pablo, con quien llegó a compartir pupitre en el parvulario. Artista por vocación, Luis también sumó su talento creativo al de los Ruiz, aportando desde algunas músicas (la de *Yenght*, sin ir más lejos), hasta las pantallas de carga tanto de *Videolimpics*, como de *Saimazoom* y *Babaliba*.

Y por último hemos dejado la figura de Jesús Alonso, que estuvo no sólo en estos primeros tiempos de la compañía, sino que llegó a convertirse en una figura clave a lo largo de sus diversas épocas. Jesús formaba parte de un grupo de teatro aficionado en el que también estaba el padre de los Ruiz, además de ser hermano de uno de sus amigos. La conexión con Jesús surgió especialmente en un lugar en el que confluían muchos de los vecinos de barrio: el autobús que unía Montepríncipe con Madrid. El hecho de coincidir a menudo, y que el trayecto fuera largo, propició que los Ruiz le contasen a Jesús los 'líos' en los que andaban metidos en aquella febril etapa de Dinamic. Cuando un día Pablo transportaba una bolsa repleta de juegos listos para ser distribuidos, a Alonso, que en aquel momento era vendedor de seguros, se le ocurrió proponerle colaborar con las ventas y la distribución, y de esta manera se incorporó a las 'huestes' de Dinamic como vendedor a comisión. Pero sus talentos eran más variados e iban a resultar muy provechosos para la compañía; sus dotes como redactor y su imaginación eran sobresalientes (aunque nunca fue un 'jugón'), y llegado el momento de publicitar en los medios especializados los juegos de Dinamic, su inspiración resultó decisiva. Suyos fueron los textos de un anuncio que aún hoy sigue siendo recordado, por marcar un antes y un después en el sector de los videojuegos en nuestro país: la doble página que sirvió para anunciar el lanzamiento de *Abu Simbel Profanation*.

MI NOMBRE ES JONES, JOHNY JONES

En 1984 fueron dos las influencias que confluyeron para que Víctor Ruiz diera forma al primer juego de renombre de Dinamic, y sobre todo, para diseñar a su protagonista. La primera de esas influencias, bastante evidente, fue *Sabre Wulf*, un colorido y sensacional juego desarrollado por una de las grandes compañías inglesas de la época de los 8 bits, Ultimate Play the Game. La segunda es aún más evidente: se trata de Indiana Jones. *En Busca del Arca Perdida*, la primera película de la saga dirigida por Steven Spielberg, había sido estrenada en las salas comerciales en 1981, y dado su gran éxito no tardó en llegar una continuación. *Indiana Jones y El Templo Maldito* fue lanzada precisamente en 1984, y terminó de consagrar la saga y sobre todo a su protagonista, encarnado por Harrison Ford. Así que para el nuevo juego que se estaba cocinando en la 'factoría Ruiz' se acabó optando por descubrir al gran público que el ya tremendamente famoso Indiana Jones tenía un supuesto hermano, un tal... Johny Jones. A la postre, el diseño del sprite de Johny venía a ser una mezcla entre Sabreman (el mítico protagonista de *Sabre Wulf* y de otros juegos de Ultimate) e Indiana. Aún quedaba una última referencia de la iconografía popular del momento relacionada con el nombre con el que se bautizó al juego. Se anunciaba insistentemente por aquellos tiempos en la televisión un café llamado Saimaza, del que acabó derivando el nombre que se le dio a la primera aventura de Johny Jones, *Saimazoom* (el culpable de unirle lo de 'zoom' a 'Saimaza' fue el juego *Zzoom* de Imagine, una de las referencias fetiche de los Ruiz).

Saimazoom era un juego con una mecánica similar a *Sabre Wulf* en el que nuestro intrépido explorador que tenía que buscar cuatro sacos de café a lo largo y ancho de un mapa de considerable tamaño (100 pantallas) que cosechó (nunca mejor dicho) una buena crítica en el número 2 de *MicroHobby*, la popular revista editada por Hobby Press. La buena acogida dispensada por público y crítica especializada propició que apenas unos meses después, todavía en 1984, Dinamic retomase el personaje de Johny Jones en la que sería su se-



» La mítica publicidad a doble página de *Abu Simbel Profanation* que se publicó en las revistas de la época (como *MicroHobby* y *Micromanía*). Como podéis imaginar, el hype se disparó entre los lectores, ansiosos por hincarle el diente a lo nuevo de Dinamic.

gunda aventura: *Babaliba*. Se trataba de un juego muy similar a su predecesor, en el que nuestro protagonista tenía que internarse en el palacio del sultán Husmimurack para completar tres objetivos: encontrar un tesoro, rescatar a un compañero de las mazmorras, y raptar a la hija del sultán. Analizado en el número 7 de *MicroHobby*, se destacaba su calidad y su dificultad. Probablemente no imaginaban en ese momento los redactores de la revista que las cotas de esos dos factores, calidad y dificultad, iban a ser elevadas exponencialmente hasta niveles estratosféricos en la siguiente entrega de las peripecias de Johny Jones, que ya se estaba gestando en la Mansión Dinamic...

ABÚ SIMBEL PROFANATION, BENDITA MALDICIÓN

No se le puede discutir a Víctor Ruiz un talento innato para absorber referencias y reconvertirlas en forma de videojuego en algo nuevo, original y divertido. Su próxima obra no iba a ser una excepción, y quiso la casualidad (o el destino, quién sabe), que por aquella época su madre tuviese por casa un libro llamado *Dioses, tumbas y sabios*. Se trataba de una obra de divulgación histórica, obra del escritor alemán C. W. Ceram. Se publicó por vez primera en 1949, y tuvo el gran acierto de saber acercar al gran público los secretos de la arqueología, cosechando un gran éxito de ventas, siendo traducido a numerosas lenguas, y siendo reimpreso en diversas ocasiones posteriormente. Se dividía en diversas partes, la primera de las cuales estaba dedicada al Antiguo Egipto, algo que sirvió, y de qué manera, para disparar la imaginación del mediano de los hermanos Ruiz. No fue hasta muchísimos años después cuando Víctor viajó hasta Egipto y conoció 'in situ' la tumba del faraón que dio nombre a la nueva aventura de Johny Jones, así que aquel libro tuvo que hacer entonces las veces de viaje virtual para convertirse en fuente principal de inspiración para *Abu Simbel Profanation*, la última parte de la trilogía iniciada con *Saimazoom* y *Babaliba*.

Si curiosa fue la manera en la que las musas inspiraron a Víctor para dotar de ambientación a su nuevo juego, no menos lo fue que su madre también tuviera de nuevo parte de 'culpa' en la elección de la melodía que escuchábamos en la pantalla inicial... Y es que como intérprete de piano que era, de sus manos salieron las notas del *Ave María* de Charles Gounod, que finalmente acabó dictando nota a nota a Víctor para que éste lo adaptase para el juego.

Ya hemos visto cómo surgieron algunas de las cuestiones que tuvieron peso en la idea originaria de *Abu Simbel Profanation*, pero queda abordar un aspecto fundamental: su mecánica de juego, enmarcada en el llamado género 'plataformas'. Víctor, en compañía de Snatcho, jugaba muchísimo al *Manic Miner* (cuyo protagonista, por culpa de su gorro le recordaba al muñeco de la marca Bimbo) y a *Jet Set Willy*, y probablemente ello, consciente o inconscientemente, fue lo que les llevó a crear su propio juego de plataformas, con un nivel de dificultad similar a los juegos de Matthew Smith. Compartía con éste un detalle fundamental en su jugabilidad: el obligarnos a medir casi milimétricamente a píxel el lugar en el que teníamos que realizar algunos saltos para conseguir esquivar a los enemigos y poder avanzar paso a paso hasta la siguiente pantalla. Su mítica y endia- ▶



» Víctor y Snatcho, en la actualidad, posando en el salón de la legendaria Mansión Dinamic.

blada dificultad, aspecto muy recordado del juego, no era algo caprichoso, sino que se sopesó cuidadosamente. Como apunta Víctor, cada vez que se terminaba el diseño de una pantalla se dedicaban horas y horas a testearla hasta refinar su jugabilidad. "Si era pasable, era pasable. Si era posible pasarla, seguíamos el trabajo con la siguiente pantalla. Y eso independientemente de cuántas vidas se necesitase para ello". Para Víctor, este controvertido tema de la dificultad de *Abu* se resume en que a él le gustaban los juegos que respetaban la famosa ley de Bushnell (o Nolan): "easy to play, difficult to master". Juegos que te permitían mejorar con cada partida que jugases. Los Ruiz querían que su juego llevase los logros conseguidos por *Manic Miner* a un nuevo nivel, mejorando sus aspectos más flojos, en particular su calidad gráfica. Por otro lado tenían el as en la manga de añadirle a la jugabilidad un trasfondo en forma de historia, algo que ya habían hecho con *Saimazoom* y *Babaliba* y que en este caso tendría aún más peso y trascendencia.

Elegidos los derroteros por los que iba a transcurrir el juego, hubo otras cuestiones que propiciaron que el programa se erigiera como un salto cualitativo respecto a todo lo editado con anterioridad por Dinamic. Una de ellas afectó de forma decisiva al apartado técnico. Los inicios de los hermanos Ruiz estuvieron basados en una producción muy artesanal, no sólo en lo relativo a la duplicación o comercialización, sino también en cuanto a la propia programación, pues como bien recordarán los aficionados de la época, conseguir manuales técnicos sobre cómo desarrollar videojuegos o para profundizar en las entrañas de las máquinas de 8 bits era algo realmente complicado. Cuenta Víctor Ruiz que por aquellos tiempos, además de una multitud de cartas con pedidos de sus juegos, recibían también llamadas, como por ejemplo, la de un tal Florentino Pertrejo, un informático de la empresa Elosua dedicado al desarrollo de software de gestión, con estudios de matemáticas y que resultó ser un verdadero genio en cuestiones de programación. Se ofreció para hacer un compilador que facilitase el desarrollo de código para los juegos de Dinamic, algo que hizo que Víctor vislumbrara las facilidades que aquello les podía ofrecer a la hora de programar sus juegos. Hasta ese momento, Víctor se había tenido que conformar con utilizar el compilador *SofTec*, que pasaba de BASIC a ensamblador, realizando el código en un Amstrad y pasando los datos a través de un interfaz RS232. Así, en el verano de 1984, Floren (como le llamaban habitualmente) hacía las maletas y dejaba León para poner rumbo a Madrid, donde pasó a convertirse en el primer trabajador a sueldo de Dinamic. Aquella llamada acabó por resultar providencial, porque de aquel contacto derivó la creación de lo que se acabó denominando R1, y que facilitó de forma ingente no sólo la programación de *Abu Simbel*, sino también de juegos posteriores. Otra de sus virtudes fue hacer infinitamente más sencillo el versionar aquellos juegos para las diversas máquinas de 8 bits, ya que ya no se programa pensando en el Spectrum: gracias al genial diseño del R1 se realizaba un único código que luego el propio compilador adaptaba a las diversas máquinas (Amstrad, MSX...).

AZPIRI, UNA IMAGEN VALE MÁS QUE MIL PALABRAS

Si hay un personaje de todos los que desfilan por estas páginas que no necesita presentación, y menos para todos aquellos que vivieron el esplendor de los 8 bits en nuestro país, ese es desde luego el genial Alfonso Azpiri. Nunca tuve la ocasión de conocerle en persona, sólo pude admirar su trabajo, pero puedo decir que todas y cada una de las personas que a lo largo del tiempo me han hablado de él porque le conocían siempre coincidieron en resaltar su calidad humana, muy por encima de su magistral obra.

¿Pero cómo llegó Azpiri a incorporarse como pieza clave al equipo de colaboradores de Dinamic? Reclutar al autor madrileño fue parte fundamental de un proceso de profundo cambio en la imagen de la compañía y en sus procesos de marketing, orientado a dejar atrás el marcado carácter amateur de sus comienzos. *Abu Simbel Profanation* supuso un antes y un después en la historia de Dinamic, y lanzó a la compañía a una profesionalización paulatina que les convertiría en la empresa española más potente de software lúdico durante los 80, y que les llevó de la (pese a su nombre) relativamente modesta Mansión Dinamic, a ocupar varias plantas de la Torre de Madrid, en su momento de mayor esplendor. La sensación sobre ello es sin embargo bastante ambigua, pues supuso convertir lo que era un hobby en un negocio, perdiendo en el proceso gran parte de esa diversión y esa ingenua ilusión juvenil de los inicios. De hacer las cosas por el placer de hacerlas, se pasó a hacerlas por dinero. Aunque no todo fue tan malo, de hecho Snatcho recuerda pícaramente los buenos ratos que les deparó el destino al situar una agencia de modelos justo enfrente de las flamantes oficinas de Dinamic en la Torre de Madrid...

Víctor recuerda que una de las personas que más les insistió en que iniciasen ese proceso de profesionalización fue el en aquel entonces director de *MicroHobby,* Domingo Gómez. Domingo recalca que ese mismo proceso de dejar a un lado el perfil amateur lo tuvo que

asumir él mismo sobre la marcha cuando se hizo cargo de la dirección de la revista *MicroHobby*, puesto que en aquel momento todo era nuevo y todos eran muy inexpertos. Cuando los hermanos Ruiz se pusieron en contacto con la redacción de la revista para presentarles sus juegos y contratar páginas de publicidad, para ellos fue una verdadera sorpresa constatar que en España había pequeñas empresas que se dedicaban a producir juegos, puesto que pensaban que prácticamente la inmensa mayoría se estaban realizando en el Reino Unido. Domingo y su equipo constataron que había una enorme brecha entre la calidad de los juegos de Dinamic, y lo precario que resultaba todo lo relacionado con la imagen de esos juegos, empezando por la propia carátula y continuando con las publicidades. Algo que, desde luego, cambió radicalmente con la llegada de *Abu Simbel Profanation* y la sensacional portada que realizó Azpiri y la doble página de publicidad que sirvió de estandarte para el juego.



Pablo Ruiz fue quien se encargó de llamar a Alfonso Azpiri para proponerle que diseñara la carátula de un juego para Spectrum, y aún recuerda la incredulidad del artista cuando aquel chaval de 16 años llamó días después al timbre de su puerta. En aquel entonces, para Azpiri, aquello no fue más que otro trabajo más, sin especial relevancia, y poco o nada podía imaginar la repercusión que muchos años después iban a tener aquellas portadas. Los originales de las carátulas los realizaba por aquel entonces en DIN A3 (incluso DIN A4 en el caso de *Rocky*), un tamaño relativamente pequeño pero bastante lógico si se tiene en cuenta el formato aún más pequeño de los packaging de aquella época. El sistema de trabajo era siempre el mismo: Pablo o Víctor le contaban de qué iba el juego, y él tiraba de imaginación para realizar los primeros bocetos, antes de lanzarse a dibujar la versión final. Posiblemente, una de las escasas excepciones de esta norma fue precisamente el caso de *Abu Simbel*, puesto que cuando llegó el momento de que Azpiri diseñara la portada el juego estaba bastante avanzado y él sí pudo ver algunos de los elementos que lo conformaban, y que con su privilegiado talento reinterpretó para que formasen parte de la carátula, como la esfinge, la araña o los rayos. Curioso es sin embargo que a la hora de representar a Johny Jones se optase por mostrarle sin los efectos de la maldición, con un evidente parecido al mencionado Indiana.

Otro de los elementos diferenciadores de las portadas creadas para Dinamic, sin que, como recalca Azpiri, fuese en realidad algo premeditado, es que a diferencia de la mayor parte de sus trabajos de aquella época, en los que usaba mucho el aerógrafo, en las carátulas ese uso fue mucho menor o directamente nulo, e incluso en algunos casos es tan palpable que, por ejemplo, en el caso de *Camelot Warriors*, se pueden apreciar perfectamente las pinceladas que sirvieron para dar forma a uno de sus elementos principales, el dragón. "Lo que hacía con las portadas", destaca Pablo, "era contar una historia en un solo dibujo. Y de poco valdría que éste estuviese muy bien realizado técnicamente si no transmitiese esa emoción". Y así fue: mientras cargábamos pacientemente los juegos, ya empezábamos a deleitarnos con las aventuras que íbamos a vivir contemplando detenidamente las creaciones de Alfonso y viajando mentalmente a ese lugar que luego se convertiría en un mundo de píxeles en el que nos adentrábamos con fascinación. Haciéndonos soñar.

DE ABU AL "CIELO" (A LA PLANTA 29 DE LA TORRE DE MADRID, CONCRETAMENTE)

¿Qué hizo que *Abu Simbel Profanation* fuese un juego tan popular y acabase siendo especialmente recordado dentro del catálogo de Dinamic y de los miles de juegos que se publicaron para el Spectrum? Tres fueron las claves que prácticamente todos con quienes hablamos en el presente sobre el juego invariablemente citaron: su endiablada y legendaria dificultad, que generaba una elevada adicción que 'picaba' al jugador a superar cada vez más y más pantallas, el no menos mítico anuncio a doble página que se publicó para promocionar el juego, y finalmente, el premio de 50.000 pesetas que se dio a la primera persona que consiguió terminarlo y descubrir la frase (el 'secreto') que se mostraba al completar la última pantalla.

Han pasado ya la friolera de más de 30 años desde que *Abu Simbel Profanation* fuera lanzado al mercado. Ese año, 1984, quedó marcado ya a perpetuidad en el calendario para todos los aficionados a los 8 bits. La pregunta inevitable es… ¿volveremos algún día a disfrutar de nuevas aventuras oficiales en la piel de Johny Jones? La respuesta es, a día de hoy, incierta. Víctor no cierra la puerta a tal posibilidad, de hecho, más bien, la deja bastante entreabierta. Por lo pronto, cabe afirmar que ya existe una segunda parte, *Profanation 2: Escape from Abu Simbel*, desarrollada en 2017 por el equipo 4MHz para Amstrad, y con un apartado técnico y visual sobresaliente. Es más: se ha tenido el enorme detalle de encargar la ilustración de la portada a Lorena Azpiri, hija de Alfonso, donde demuestra un talento artístico maravilloso. ✱

Desde RetroGamer queremos agradecer a Víctor y Nacho Ruiz su valiosa aportación a la hora de confeccionar este reportaje. Y sobre todo, gracias por llenar nuestras infancias de magia.

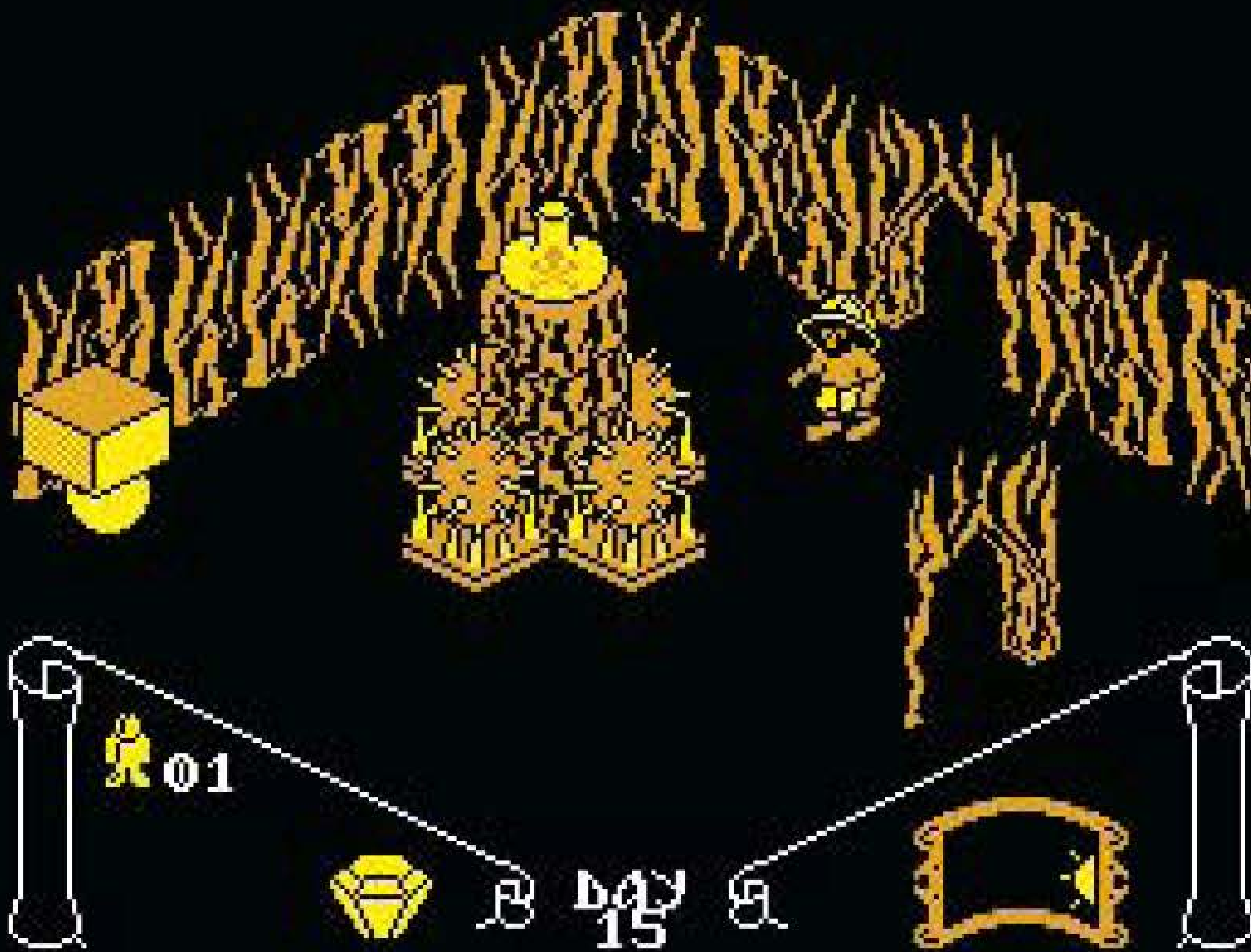
»*Abu Simbel Profanation* se convirtió en el mayor éxito de ventas y crítica alcanzado por Dinamic hasta entonces. La espectacular portada de Azpiri convirtió este estuche en todo un tesoro para los jugadores de la época. ¿Conserváis el vuestro?.

LA EVOLUCIÓN DE



El Head Over Heels, de Jon Ritman y Bernie Drummond, es un clásico isométrico que evolucionó a partir de la anterior aventura del dúo e influiría a su vez en sus siguientes creaciones, tal y como nos cuentan los propios Jon y Bernie junto a Paul Machacek de Rare.

Texto de Rory Milne



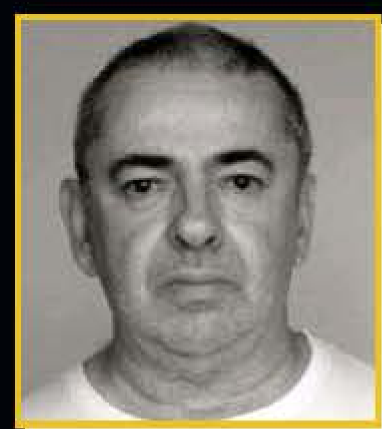
» [Amstrad CPC] Algunas pantallas de *Knight Lore* eran más fáciles si estábamos transformados en Lobo.

Jon Ritman creó su exitoso *Match Day* basándose en las sugerencias de los distribuidores de una feria informática, pero antes de que aquello sucediera, Ultimate había desvelado su primera y extraordinaria aventura isométrica, el genial *Knight Lore*. Si el revolucionario *Filmation* de los Stamper hubiera llegado antes a las tiendas, posiblemente habría alterado los planes de Jon, tal y como el desarrollador se apresura en señalarnos. "De haber visto *Knight Lore* antes de acudir a aquella feria, probablemente nunca hubiera preguntado a los distribuidores en qué estaban interesados en lanzar, por lo que *Match Day* no habría visto la luz. Habría creado algo isométrico, tuviera o no la licencia de Batman, pero tan pronto como descubrí *Knight Lore* me dije: '¡Oh, Dios,quiero hacer eso!'".

Aunque Jon sabía que tenía que desarrollar su propia versión del revolucionario juego de Ultimate, también se dio cuenta de que necesitaría a alguien que pudiera igualar los gráficos creados por Tim Stamper para *Knight Lore*, así que reclutó a un amigo artista.

"*Knight Lore* tuvo poca influencia directa en mis gráficos", aclara Bernie Drummond. "Anteriormente le había preguntado a Jon por qué los gráficos de los juegos de ordenador no tenían la calidad de los dibujos animados y éste me informó acerca de las limitaciones de memoria. Pero un día Jon descubrió *Knight Lore*, me lo enseñó y me preguntó: '¿Podrías hacer eso?' y le respondí: 'Sí, y mejor'".

Al buscar un héroe capaz de rivalizar con Sabreman, Jon y Bernie barajaron varias opciones, y aunque la ambientación medieval de *Knight Lore* no les inspiró un protagonista acorde, le ofreció a Jon una idea que guardaría para más tarde. "Me dediqué a barajar diversos conceptos, dioses nórdicos como Thor", recuerda John, "pero no pensaba en absoluto en una temática medieval. Me gustaba la idea de que Sabreman se convirtiera en un Hombre Lobo; aquel concepto era muy ingenioso, aunque creo que no lo explotaron realmente bien. Mi primer pensamiento fue: 'bueno, seguramente tendrá diferentes habilidades cuando se transforme. Pero en realidad era básicamente lo mismo".



» Jon Ritman dejó la industria de los videojuegos hace algún tiempo, pero recuerda con cariño sus aventuras isométricas.

Jon se centró en encontrar un protagonista, y, después de hablarlo con Bernie, optó por Batman. "Al principio, Jon estaba intranquilo por utilizar un personaje tan conocido", reflexiona Bernie, "pero tras hablar con Ocean se relajó. Produje unos gráficos bonitos y Jon lo mezcló todo para dejarlo perfecto".

La fusión de las bellas y extrañas creaciones de Bernie y los diabólicos puzles de Jon, respaldados por un héroe muy popular aseguraron el éxito de *Batman*. Además, la incorporación de objetos y power-ups para el héroe supusieron un gran avance respecto a *Knight Lore*. ¿Por qué la pareja no se puso a crear una secuela para el héroe de la DC? "Estrenaron la película de Batman y no quería formar parte de eso", explica Jon. "No quería atarme al conjunto de reglas establecidas por otros. Cuando hicimos *Batman* tuvimos la suficiente libertad creativa para hacer lo que quisiéramos, y eso molaba".

En cualquier caso, la libertad creativa de la que disfrutaron Jon y Bernie con *Batman* aumentó a medida que comenzaron a crear su segunda aventura isométrica, aunque su editora quería algo convincente. "Jon alentó a Ocean a que tuvieran fe en *Head Over Heels* como una expresión de mi extraña imaginación y dotes artísticas", recuerda Bernie. "Afortunadamente no les decepcioné. *Head Over Heels*, al que bautizamos originalmente como *Foot And*



» [Amstrad CPC] A diferencia de Sabreman en Kinght Lore, Batman debe recolectar objetos para ganar habilidades.

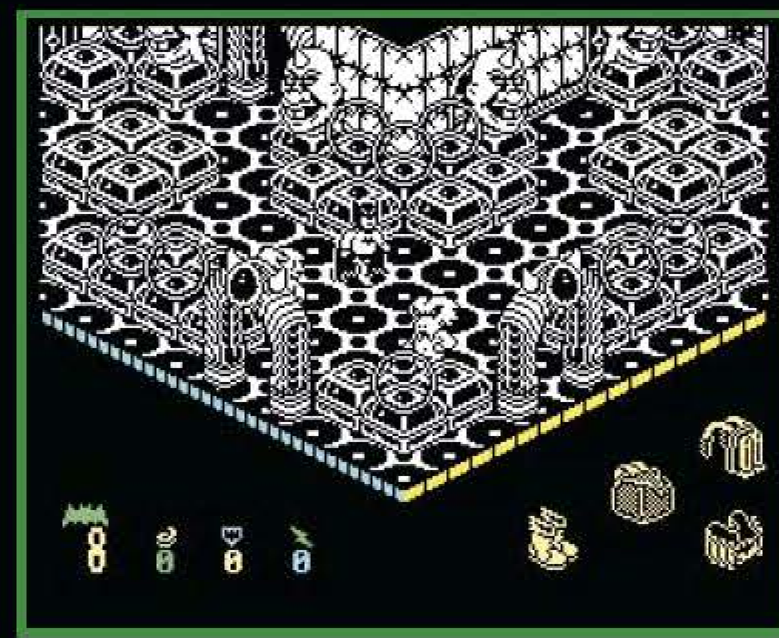
▶ *Mouth*, fue mucho más sencillo para mí, ya que el éxito de *Batman* había 'liberado al kraken', por decirlo de alguna manera".

Mientras Bernie trabajaba espoleado por el éxito de *Batman*, Jon estaba expandiendo la mecánica del héroe de dos caras de *Knight Lore*. Al igual que hizo con *Batman*, Jon le dio a sus nuevos personajes habilidades, incluyendo un arma, a diferencia del héroe de la DC, al que habían privado de su Batarang. "Quería dos personajes para *Head Over Heels*, y tenían que hacer cosas distintas", explica Jon. "Disparar donuts simplemente me parecía tonto. En *Batman* no quise que el héroe disparase, y el juego acabó funcionando estupendamente".

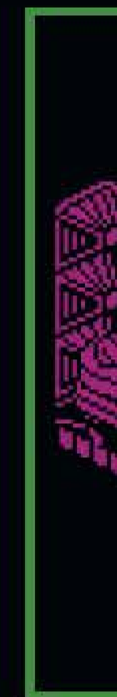




» Además de hacer películas y música, Bernie crea obras de arte tan hermosas como este autorretrato.



» [MSX] El *Batman* de MSX se parece al original de ZX Spectrum, pero suena como el port para Amstrad CPC 464.



Head Over Heels incorporó un Dalek a control remoto con unas facciones inspiradas en Plug, un personaje de la revista *The Beano*, que evolucionó a partir de una de las mecánicas de *Batman*. "En *Batman* había un droide giratorio sobre el que podías subirte" comenta Jon. "Se movía en tu dirección, así que era como si lo estuvieras dirigiendo. La idea del Dalek era doble: ¡Estabas usando el joystick para controlar algo que utilizaba un joystick para mover otra cosa!".

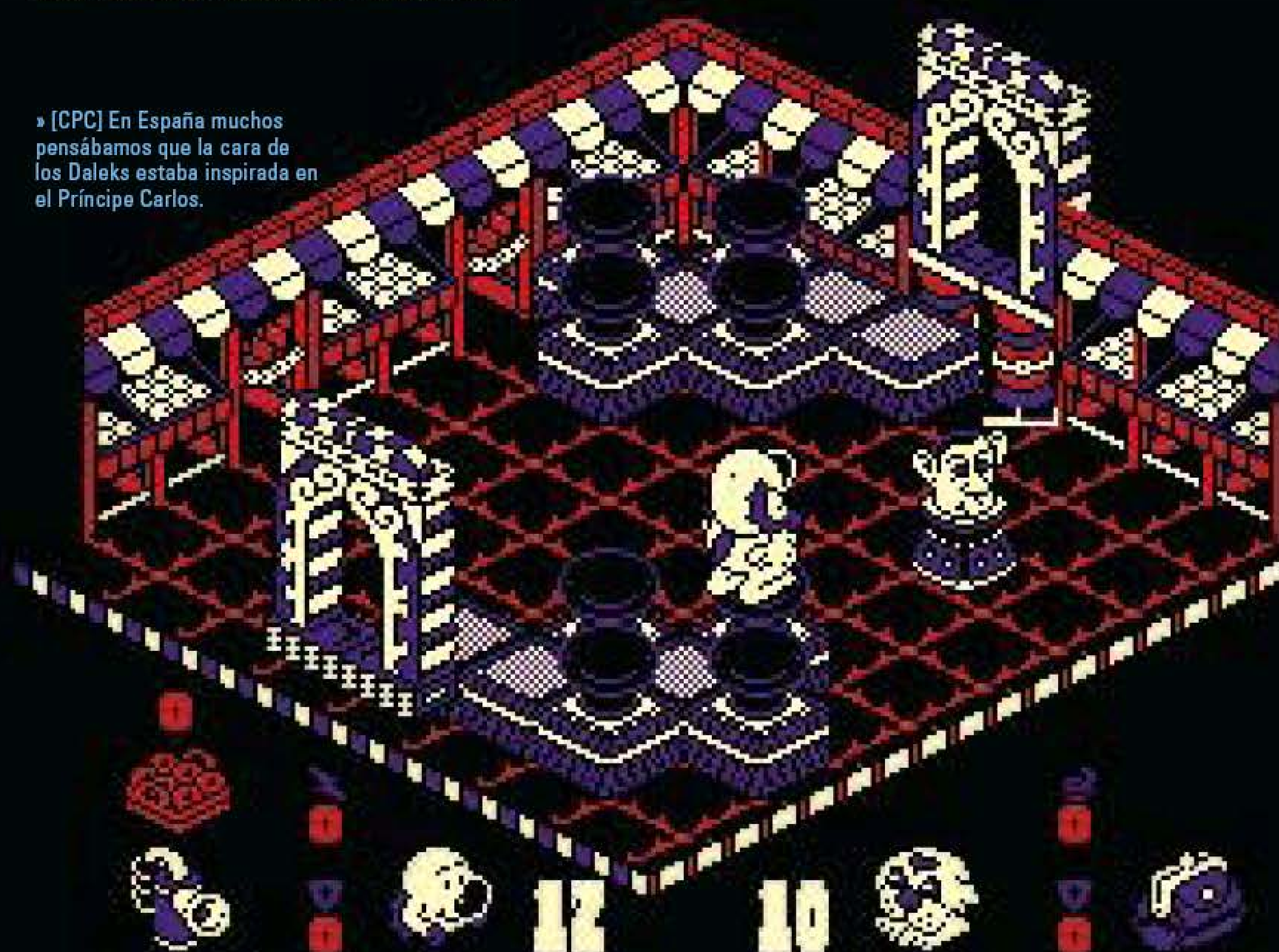
A medida que avanzaba en la programación de *Head Over Heels*, Jon iba aumentando el número de habitaciones del juego, por lo que introdujo un mundo central con una mecánica de teletransportación: "Debido a que *Head Over Heels* era dos veces más grande que *Batman* pensé que estaría bien poder sumergirte en sus diferentes zonas", dice Jon. "De esa manera, si te quedabas atascado en un área, podías retroceder para visitar las otras. Ese fue el concepto por el que se creó Moonbase [La Base Lunar]".

Head Over Heels era bastante más desafiante que *Batman*, por lo que Jon quiso dar varias opciones a los jugadores. "A menudo me decía: 'Esta sala es un poco difícil, así que les daré a los jugadores una ruta alternativa", señala Jon. "Introduje un reto físico y un reto mental en cada sala para que los jugadores pudieran elegir, y todo lo que necesitabas para superar una sala estaba dentro de ella. Más adelante me alejé un



» [CPC] Los cubos guiados por interruptores de *Superhero* están inspirados en los Dakeks de *Head Over Heels*.

» [CPC] En España muchos pensábamos que la cara de los Daleks estaba inspirada en el Príncipe Carlos.



ESTADIOS DE EVOLUCIÓN

Bajo tu control

Desde bloques en movimiento hasta droides y Daleks a control remoto

KNIGHT LORE



■ En *Knight Lore* hay salas con bloques flotando encima de pelotas, a los que pueden subirse Sabreman o el Lobo, guiándolos al caminar en diferentes direcciones, aunque hay que dar pequeños pasitos para no caer desde ellos. Además de servir de transporte, nos otorgan una altura extra desde la que saltar a plataformas superiores.

BATMAN

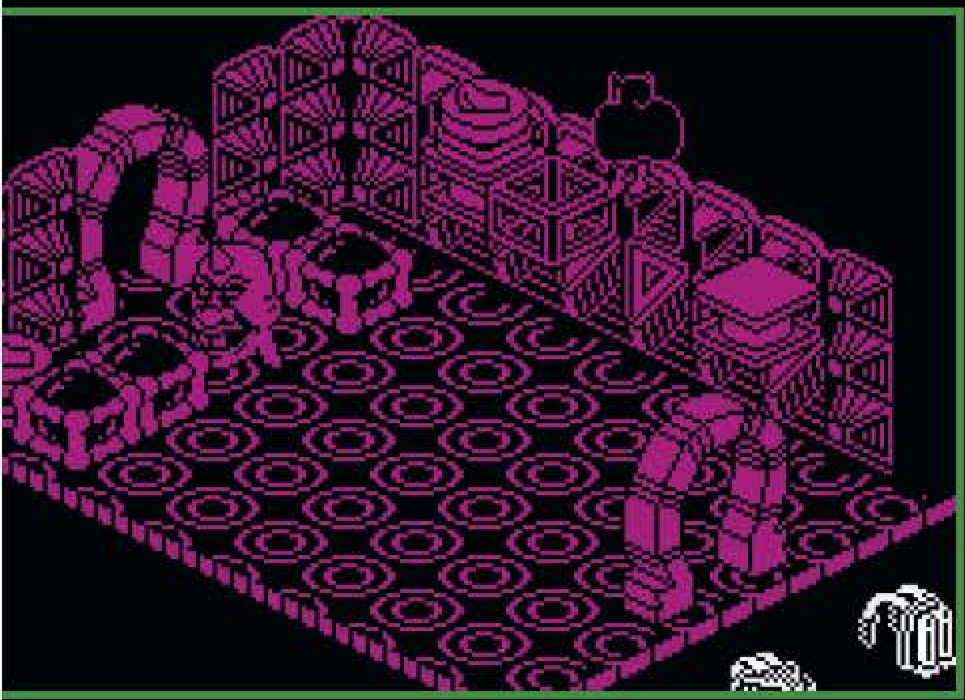


■ Similar a los bloques móviles de *Knight Lore*, en *Batman* encontraremos un droide/peonza sobre el que podremos saltar, y guiarlo en distintas direcciones. Al subirnos sobre él podremos evitar al enemigo que pulula por la pantalla, aunque hay que tener cuidado con no rozar los bloques que matarán al héroe.

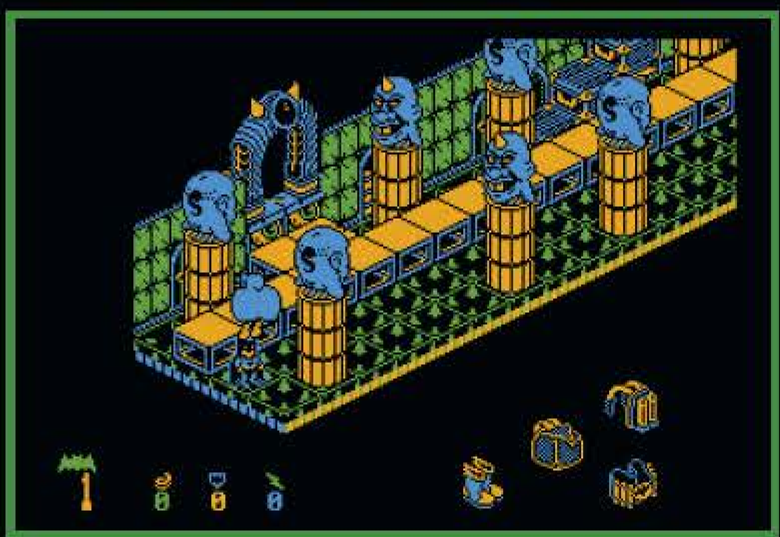
HEAD OVER HEELS



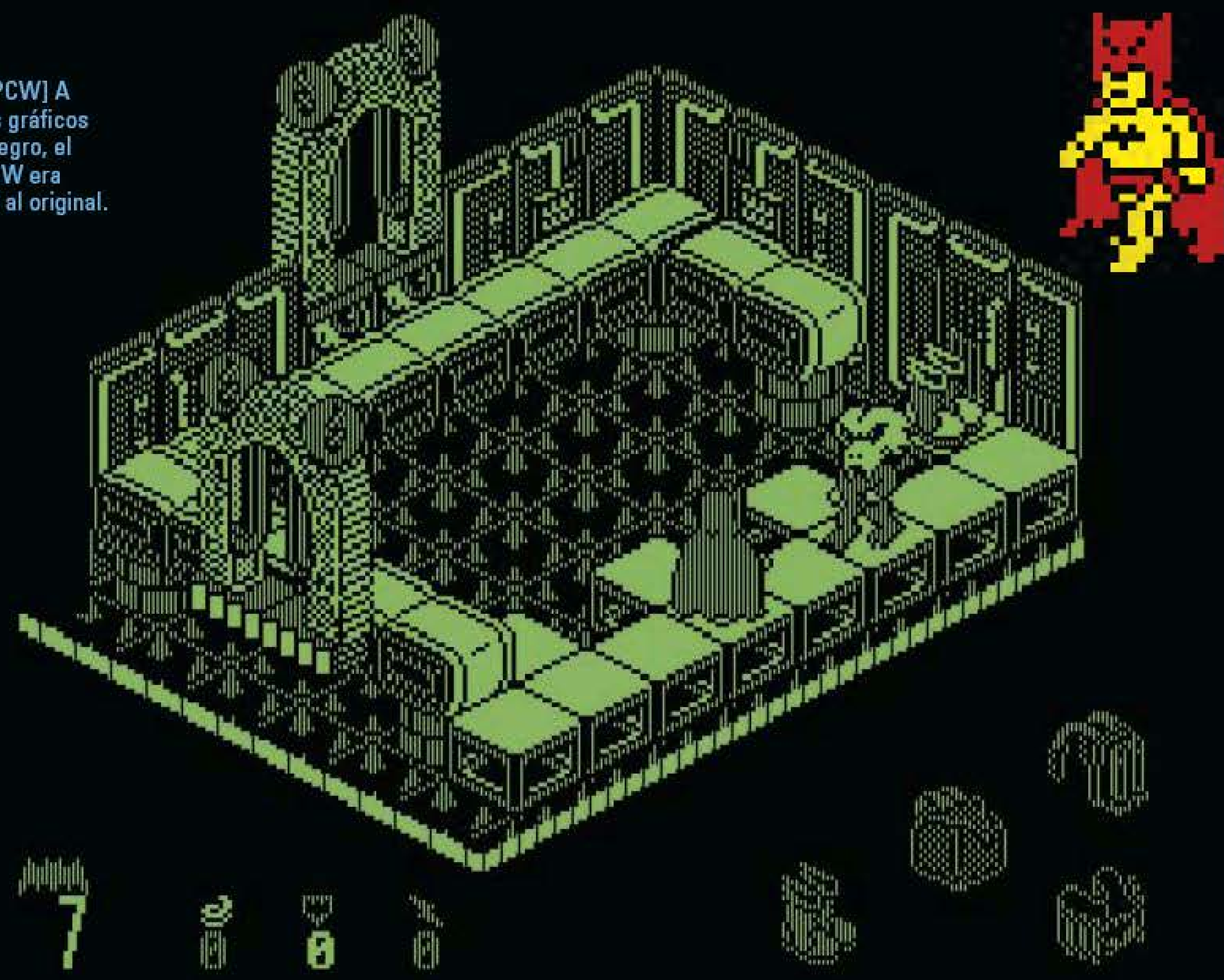
■ A diferencia de los juegos mencionados arriba, aquí no hay que subirse a la chepa del Dalek para guiarlo. Podremos controlarlo mediante un joystick, empujándolo en la dirección deseada. Los Daleks pueden utilizarse como plataformas con las que evitar suelos letales y desde las que saltar para alcanzar zonas a priori inaccesibles.



» [ZX Spectrum] El original de Spectrum de *Batman* es igual de divertido que la más colorida versión para CPC 464.



» [Amstrad CPC] Estos pequeños Batman otorgaban a los jugadores mejoras temporales para el personaje.



» [Amstrad PCW] A pesar de sus gráficos en verde y negro, el port para PCW era bastante fiel al original.

poco de ese concepto en *Monster Max*, aunque tampoco separé demasiado a los jugadores de los objetos que pudieran necesitar".

Monster Max sería la siguiente aventura isométrica en la que se embarcaría Jon, pero durante el desarrollo de *Head Over Heels*, Jon aún tuvo tiempo para supervisar otro proyecto isométrico diseñado y programado por un joven desarrollador. "Paul Machacek era apenas un chaval, pero era evidente que tenía bastante talento", comenta Jon. "Necesitaba alguien que le ayudara con los gráficos de *Superhero*, así que le sugerí que trabajara con Bernie". Paul reconoce la influencia de la pareja en *Superhero*, su primer juego isométrico. "Era un gran fan de Ultimate, y *Knight Lore* me marcó mucho", dice un entusiasmado Paul. "Cuando visité a Jon y Bernie me enseñaron lo que estaban haciendo con *Head Over Heels* y aluciné. Pude comprobar todo lo que había progresado Jon desde *Batman*, del cual era fan antes de conocerles en persona. Así que terminé el título en el que estaba trabajando decidí que mi siguiente proyecto sería un juego isométrico".

Mientras Paul comenzó a reunir ideas para *Superhero*, Jon y Bernie estaban dándole los últimos toques a *Head Over Heels*, cuyo lanzamiento causó un gran revuelo. "*Head Over Heels*s fue mi mejor trabajo para 8 bits", dice Bernie. "El público valoró la evolución gráfica desde *Batman*, y si no hubiera sido por el lanzamiento de *Sentinel*, *Head Over Heels* posiblemente habría sido votado como el juego con los 'Mejores gráficos del año' en alguna revista".

"Introduje un reto físico y otro mental dentro de cada sala para que los jugadores pudieran elegir"
Jon Ritman

Bernie tampoco tuvo demasiado tiempo para dormirse en los laureles, ya que Paul le pidió que le ayudara a visualizar una mecánica híbrida que llevara a *Superhero* a cotas aun más altas que las alcanzadas por *Head Over Heels*. "Ultimate había pasado de los habitaciones con puzles de *Knight Lore* a escenarios isométricos con scroll sin puzles", señala Paul. "No veía por qué no se podrían unir esos dos conceptos, con pasillos con scroll, repletos de monstruos, conectados a habitaciones con puzles".

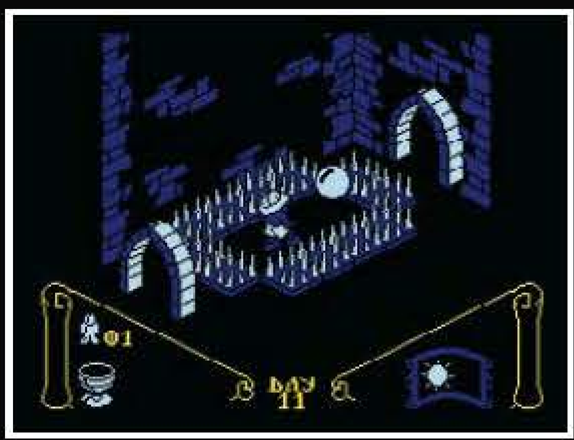
A diferencia de sus anteriores creaciones, en las que el propio Paul se había encargado de los gráficos, ahora podía contar con la ayuda del más imaginativo grafista de la época. "La mayor influencia que tuvo *Head Over Heels* sobre *Superhero* fue el estilo artístico de Bernie", reconoce Paul. "Apenas le di indicaciones. Amaba su trabajo, Bernie conocía bien el género y prácticamente lo único que tuve que decirle fue 'necesitamos un protagonista,



» [C64] Los preciosos gráficos de *Superhero* aparecían así de achatados en la versión para Commodore 64.

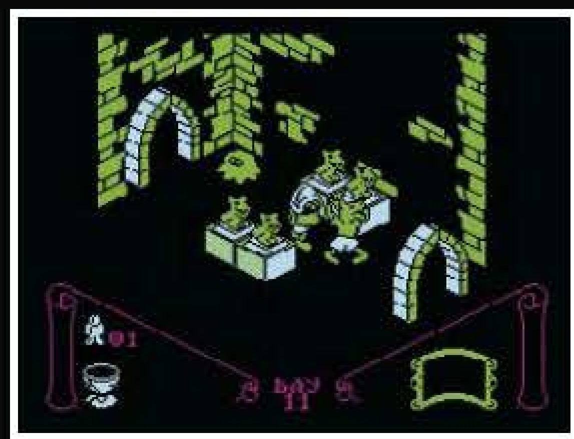
ESTADIOS DE EVOLUCIÓN: Alternar personajes

Cómo Head Over Heels recogió la mecánica del personaje dual de Knight Lore para convertirlo en el eje principal de su mecánica.



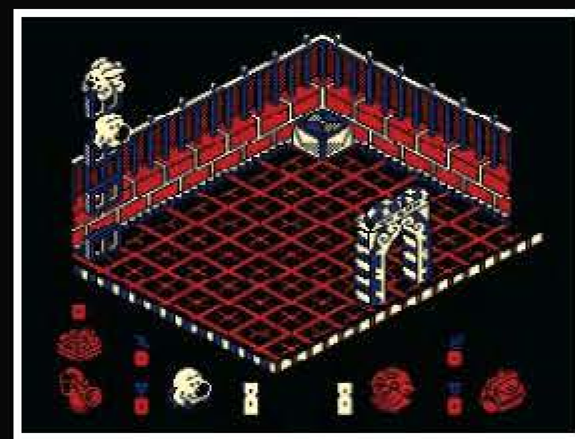
SABREMAN Y EL LOBO

■ A menudo no importará qué encarnación estés controlando, pero algunas bolas atacarán al Lobo y algunos fantasmas a Sabreman. Los bloques móviles se moverán hacia el Lobo, pero lo harán de manera opuesta a Sabreman. Este último es el único que puede entrar de forma segura a la cámara del mago.



AULLAR A LA LUNA

■ La mutación de Sabreman está fuera del control de jugador, y ocurre cada atardecer y amanecer. Durante estas transformaciones tu personaje será vulnerable y pueden ser muy inoportunas si te pillan, por ejemplo, en pleno trote sobre un pasillo de bloques que se vayan desplomando al sentir el peso de tu cuerpo.



COMO EL PERRO Y EL GATO

■ Se puede alternar el control entre Head y Heels en todo momento, y cada héroe tiene habilidades únicas. Head salta más alto y más lejos, y puede cambiar de dirección en pleno salto, mientras que Heels es más rápido. Pueden potenciar, respectivamente, la velocidad y el salto, recogiendo el conejo correspondiente.



TRABAJO EN EQUIPO

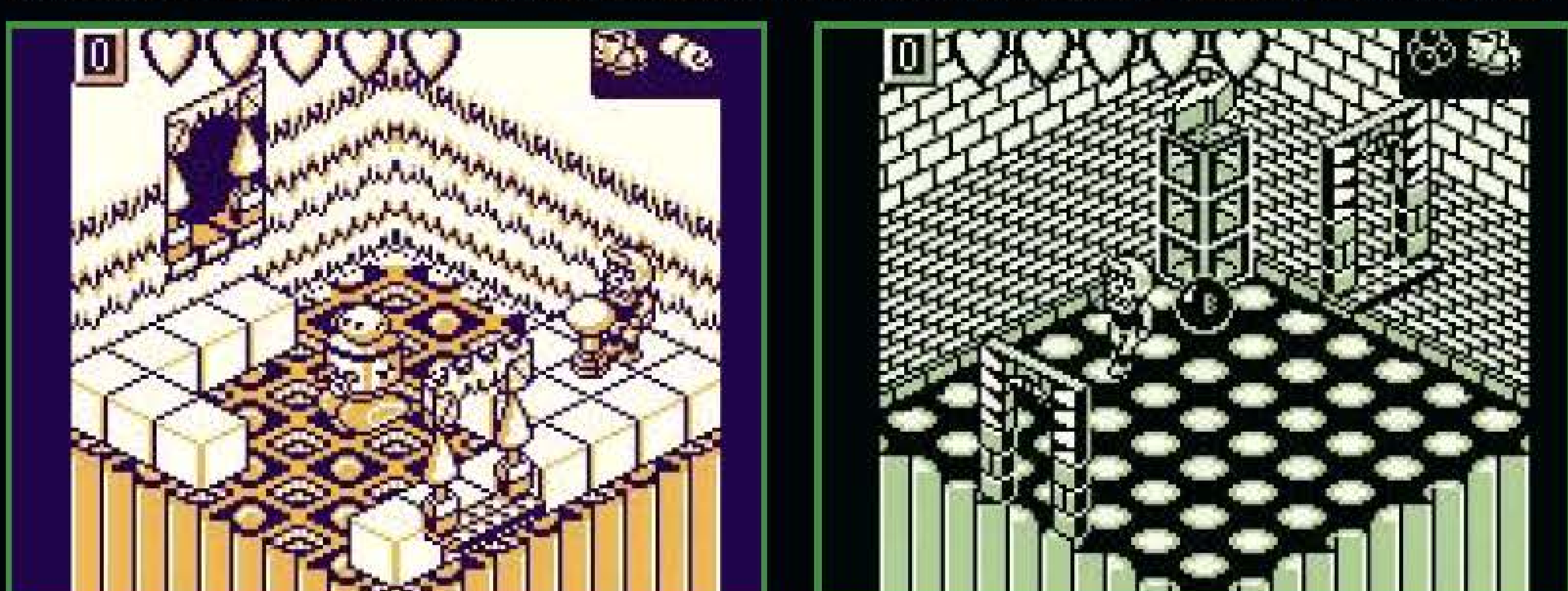
■ Algunos puzles solo pueden ser resueltos por Head y otros por Heels. Por ejemplo, los Hush Puppies desaparecen nada más ver a Head, pero están encantados de ejercer como peldaños para Heels. Otros desafíos exigen que la pareja trabaje en equipo o formando un único personaje, con uno subido sobre el otro.

▶ algunos enemigos, una selección de objetos y obstáculos y alguna decoración para las habitaciones'. Bernie siguió enviándome gráficos que me enamoraron. Todos ellos. Era realmente difícil dejar de utilizar alguno".

La influencia de *Head Over Heels* no se limitó solo al aspecto estético, como se podía apreciar en la manera en la que Paul integró las habilidades en el juego, aunque se decantara por un único protagonista. "Jon había hecho algo realmente interesante con la pareja de *Head Over Heels*, la manera en la que interactuaban y se complementaban entre ellos", reflexiona Paul. "Pero yo estaba más centrado en la tecnología y me contentaba con hacer algo más tradicional, en el que el protagonista fuera aumentando sus habilidades a medida que recogía objetos. Jon había hecho algo único, y no quería copiarlo, a pesar de que me encantaba la idea. También era consciente de que si hubiera incluido algún tipo de transformación en el protagonista, o la opción de cambiar un personaje por otro, habrá resultado muy parecido a la mutación de Sabreman en *Knight Lore*".



» [Amstrad CPC] *Super Hero* fue publicado por Codemasters y se convirtió en una interesante propuesta para su serie barata.



» [Game Boy] No había Daleks en *Monster Max*, pero sí un robot muy chulo que también se controlaba desde un joystick.

Head Over Heels también inspiró a Paul en la distribución y accesibilidad de las habitaciones de su juego: "Un elemento que incluí fue que se pudiera entrar en una sala segmentada, con una zona visible pero a priori inaccesible, en la que hubiera objetos con los que interactuar, de tal manera que te obligara a buscar una ruta alternativa para llegar hasta ellos. Era un concepto que Jon había utilizado en *Head Over Heels*."

Curiosamente, *Superhero* tenía como protagonista a Thor, uno de los personajes que la pareja había barajado durante la concepción de *Batman*. "Estoy casi seguro de que parte del arte de *Superhero* procedía de los assets que Jon y Bernie habían descartado para *Batman* y *Head Over Heels*", reflexiona Paul, "por lo que es más que posible que el diseño de Thor partiese de un personaje que Bernie había creado previamente y posteriormente desechado".

Al preguntarle acerca del dios nórdico, Bernie está bastante seguro de que lo creó específicamente para el juego de Paul. "Cree a Thor y, de hecho, fue mía la idea de que arrojase su martillo. Posteriormente Paul se encargó de las negociaciones con Codemasters".

Superhero tuvo buenas críticas y le granjeó a Paul un puesto en Rare. Jon y Bernie también ficharon por la compañía de los Stamper, aunque Bernie abandonó la industria unos años más tarde. "Me dediqué a enseñar a compañías cómo dirigir líneas de fabricación y almacenes, por una miseria", lamenta Bernie. "Luego Jon le echó el guante a una Game Boy y descubrió que era sencillo programar para ella. Para mí, el problema fue reducir el detalle en los gráficos para que resultaran nítidos en una pantalla tan pequeña. Por eso no tenían mi estilo habitual".

Monster Max estaba basado en un boceto que Bernie había hecho sobre un galáctico aspirante a estrella del rock. En esa ocasión, apostaron por un único protagonista. "Para los jugadores habría sido muy confuso alternar





» [Atari ST] El *Head Over Heels* para Atari ST desplegaba la jugabilidad del original de 8 bits con notables mejoras estéticas.

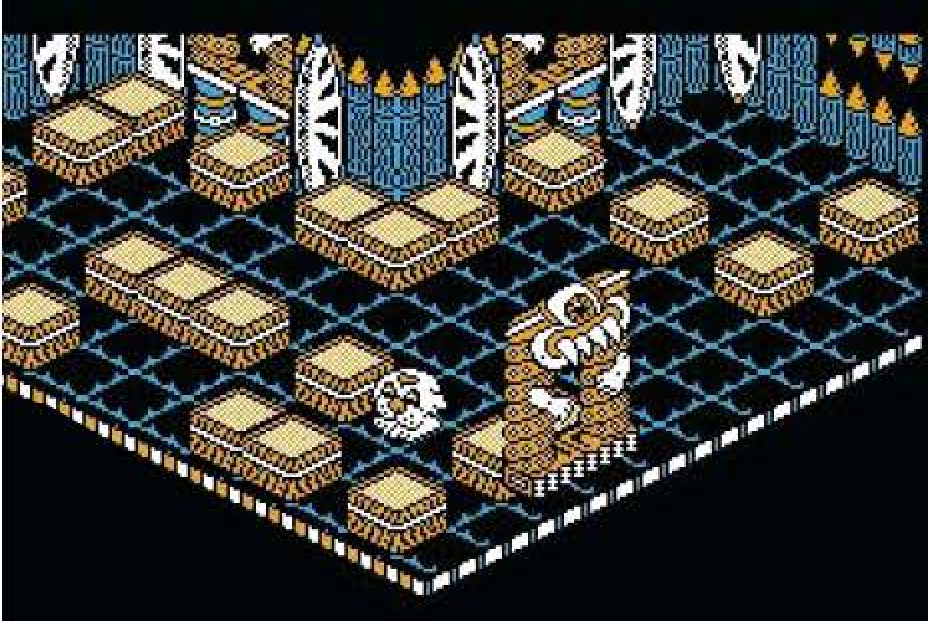


» Paul Machacek aún trabaja para Rare, pero ahora es test manager en lugar de desarrollador.

> **“Habría estado bajo el dictado de otras personas por lo que habría odiado hacer ese trabajo”**
> Bernie Drummond

entre dos conjuntos de habilidades", dice Jon. "Además, ya era bastante difícil crear un juego isométrico para GB. Solo contabas con cuatro tonos de verde y una resolución bastante baja".

A pesar de la limitada paleta de la Game Boy, Jon tomó ideas de *Head Over Heels* y las llevó mucho más lejos en *Monster Max*, empezando por el tamaño de las habitaciones multi-pantalla. "Pude haber hecho salas más grandes en *Batman* y *Head Over Heels*, pero habrían sobrepasado la memoria disponible", admite Jon. "Con *Monster Max* tuve acceso a muchísima más memoria. Sabía que podía mejorar la mecánica al incorporar salas más grandes, porque una mayor variedad en los entornos significaba poner hacer muchas más cosas con ellos".



» [Amstrad CPC] Al igual que *Batman, Head Over Heels* tenía algunas habitaciones que abarcaban diversas pantallas.

A diferencia de *Head Over Heels*, donde se disparaban donuts, y *Batman*, con un héroe desarmado, Max disponía de armas letales. "No creo que pueda catalogarse a *Monster Max* como un juego violento", argumenta Jon. "Simplemente quería probar cosas nuevas con las que aportar mayor variedad al juego y enfrentar a los jugadores con nuevos retos".

Monster Max llegó con bastante retraso a las tiendas, aunque tuvo un recibiendo bastante cálido, como explica Paul. "El mercado británico conocía bien los juegos isométricos, pero al debutar en una consola de Nintendo, *Monster Max* pudo llegar a un público mundial".

De hecho, Nintendo estaba muy interesada en incorporar sus personajes al proyecto, algo de lo que Bernie no estaba al tanto en aquel momento: "Nos habría dado una gran oportunidad para llegar más lejos en la industria, aunque también habría supuesto estar bajo el dictado de otras personas, y habría odiado hacer ese trabajo".

Al preguntarle sobre la posibilidad de haberle presentado a Nintendo un juego isométrico basado en Mario, Jon es ferozmente crítico consigo mismo, y reconoce que podría haber sido una evolución de *Head Over Heels*. "Menudo idiota. ¿Por qué no lo propuse?, ríe Jon. "No se me pasó por la cabeza. Creo que fue debido a que Domark me estaba ofreciendo mucho dinero por adelantado para que trabajara para ellos. Además, pensé: 'He terminado con esta clase de juegos'". *

ESTADIOS DE EVOLUCIÓN:

El uso de objetos

Cómo evolucionaron desde Knight Lore a Batman y Head Over Heels

KNIGHT LORE



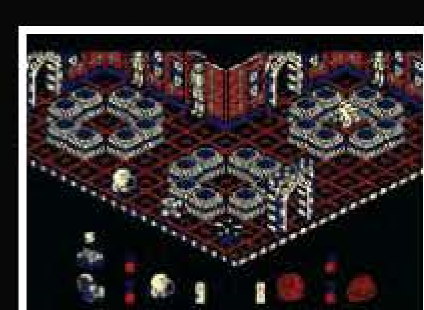
■ Además de servir como bloques desde los que saltar, los objetos coleccionables de *Knight Lore* debían llevarse a la sala del mago en el orden marcado por el caldero mágico y arrojarse en su interior. El caldero exigía 14 objetos para que Sabreman pudiera anular el hechizo que le había transformado en Hombre Lobo.

BATMAN



■ El héroe necesitaba recuperar cuatro power-ups, imprescindibles para superar determinadas pantallas: El Batibolso para guardar objetos, las Batibotas para saltar, el Batimotor para cambiar de dirección al saltar y el Baticinturón para ralentizar las caídas.

HEAD OVER HEELS



■ Cada héroe cuenta con un arma/ítem especial. Head dispara donuts, mientras que Heels cuenta con una bolsa en la que guardar objetos. La resolución de algunos puzles dependía del nuestro ingenio a la hora de aprovechar estas habilidades, alternando el control entre el perro y el gato en el momento preciso.



LA GUÍA DEFINITIVA:

ROAD RUNNER

Road Runner de Atari dista mucho de ser la mejor licencia de dibujos animados. Ni siquiera debe ser considerado como el mejor videojuego basado en el Correcaminos. Pero como muchas coin-ops de su tiempo, posee una tremenda y evocadora fuerza gravitatoria de la que resulta muy difícil escapar.

Texto de Martyn Carroll



» [Arcade] Esquivar al Coyote montado en su pogo stick es uno de los desafíos más complicados, sobre todo en fases avanzadas.

No resulta difícil imaginar por qué los dibujos animados del Correcaminos y el Coyote son tan populares. La simple premisa de una persecución constante, los extravagantes artilugios marca ACME que utilizaba Coyote para intentar capturar a su empluмada presa o la manera en que estos artefactos resultaban contraproducentes y aplastaban, flameaban o precipitaban al fondo de un barranco al desdichado depredador, convirtieron a *Road Runner* en un clásico que no pasa de moda.

Alguien que amaba estos dibujos animados de niño era Ed Logg de Atari, desarrollador de *Asteroids* y *Centipede*. Como Atari pertenecía a Warner Bros, la división de arcades era alentada constantemente a considerar las licencias de Warner para futuras coin-ops. De la inmensa riqueza de los activos de Warner, Ed eligió *Road Runner*, porque era un fan confeso, pero también porque pensó que la temática de persecución y evasión funcionaría bien. Y así se concibió, con un desarrollo de scroll lateral en el que el jugador, Correcaminos, debería protagonizar una huida constante. Habría muchos peligros a evitar, el tráfico, desprendimientos de rocas, puentes destruidos... Aunque el Coyote siempre supondría la principal amenaza, ya que, como en la serie, su constante acoso iría acompañado por todo tipo de estrafalarios artilugios: patines-cohetes, un pogo stick propulsado, una mochila-helicóptero... todo marca ACME, por supuesto. El concepto era simple, pero implementarlo no lo fue tanto.

En aquel momento, Atari invertía mucho esfuerzo en el formato LaserDisc y eligió *Road Runner* para apoyar la nueva tecnología. Los sprites se superpondrían sobre un fondo de desierto generado desde el disco y cuando el Coyote fuera derrotado, el juego se interrumpiría para mostrar la secuencia de dibujos animados correspondiente. Se creó un prototipo funcional que generó opiniones moderadas a causa de la tecnología empleada. A menudo, los sprites y las imágenes del LD no coincidían y el juego se interrumpía por el cons- ▶

> “El arcade era genial. Se jugaba bien y ofrecía gran cantidad de situaciones divertidas”
> Sean Townsend



CONVIRTIENDO ROAD RUNNER

Sean Townsend se encargó de programar la versión para Commodore 64.



¿Cómo acabaste trabajando en Canvas para encargarte de la versión de Commodore 64 de *Road Runner*?
Trabajaba para Binary Designs en Manchester y me llevaba muy bien con Steve Ward. A menudo íbamos a los salones recreativos a la hora de la comida para jugar a *Gauntlet*. Steve se fue a trabajar a Canvas y yo seguí sus pasos poco después. Mi primer trabajo para Canvas fue la versión C64 de *Road Runner*. Canvas estaba situada en Crosby y yo trabajaba desde mi casa en Rochdale. Tenía que ir una vez al mes, como mínimo, para mostrar los avances de mi trabajo.

¿Qué te pareció la coin-op de *Road Runner*? ¿Tuviste acceso a ella mientras realizabas la conversión para C64?
Pensaba que el arcade era genial. Se jugaba bien y ofrecía gran cantidad de situaciones divertidas extraídas directamente de los dibujos. Tuve acceso a la coin-op por un corto periodo de tiempo en las oficinas de Canvas. Se realizaron muchas grabaciones en vídeo para utilizarlas después como referencia en mi casa.

¿Recuerdas si Atari o Warner tuvieron que aprobar tu trabajo?
No estoy seguro. Quizá los directores tuvieron que mostrar las demos que realicé. Nunca me hablaron de ningún problema. Asumo que quedaron satisfechos.



» [C64] Todos los elementos jugables del original fueron incluidos en el port de C64.

La única crítica real de la versión C64 fue la multicarga en cassette. ¿Recuerdas algún esfuerzo especial por solucionar ese aspecto?
La versión cassette no recibió mucho cariño, para ser honestos. Lo único que me interesaba era acabar a tiempo. Había una enorme cantidad de gráficos y datos de niveles para cargar y funcionaba muy bien desde disco. La versión cassette resultaba incómoda, había que rebobinar cada vez que te mataban. Más tarde descubrí que alguien (o un grupo) había logrado comprimir todos los niveles y cargarlos a la vez. No tengo idea de cómo hicieron eso, ya que recuerdo exactamente la poca memoria que me quedaba en el proceso. Incluso modifiqué el kernel, ya que no había forma de tener suficiente RAM sin las 8K extra.

¿Quedaste satisfecho con el resultado final?
Sí, me hizo feliz. Hubo algunos problemas que me hubiera gustado resolver, pero no tuve tiempo. Hoy por hoy, los juegos que desarrollé pueden comprimirse fácilmente, pero arreglar todos los problemas y añadir un poco de polvo de hadas lleva mucho más tiempo.



» [C64] Los gráficos, obra de Martin Calvert. Fred Gray se encargó de la banda sonora.

CONVERSIONES ACME

¿Cómo se portaron las versiones domésticas?



COMMODORE 64

■ Una excelente conversión en todos los aspectos, se ve genial, suena fantástica, se mueve a un ritmo decente y cuenta con todos los elementos de la coin-op. La multicarga es su gran problema, pero en disco (o bajo emulación) es una auténtica maravilla.

ZX SPECTRUM

■ Sin duda, la versión más floja. La gestión del color en Spectrum no hace justicia al original y la acción transcurre en una porción mínima de pantalla, presumiblemente para gestionar el scroll, lo que aumenta su nivel de dificultad. Ideal para recopilaciones de juegos.





AMSTRAD CPC

■ Por encima de la versión Spectrum aunque también ofrece una reducida área de juego, con un bonito borde, eso sí. Sprites a todo color y un scroll suave son sus mejores bazas. En el plano negativo, el juego resulta algo lento y se echa en falta música in-game.

ATARI ST

■ Este port se beneficia del poderío de los 16 bits y, como es lógico, se acerca bastante a la versión coin-op, aunque el sonido carece de fuerza y los colores resultan algo apagados. El scroll parallax está bien gestionado. La conversión más fiel del *Road Runner* original.





PC/DOS

■ La versión PC, desarrollada para EE.UU. por Mindscape, es bastante similar al port de ST (en modo EGA al menos). Obviamente el sonido es peor y es preferible jugarlo en absoluto silencio. Incluye una opción de control vía ratón que funciona sorprendentemente bien.

NES

■ Las conversiones coin-op para NES a menudo abandonaban los esquemas del original, pero esta vez no fue así. Se trata de una versión muy fiel al original en casi todos los aspectos, aunque el sprite del Coyote más bien parece un individuo disfrazado de lobo...





» [Arcade] Los diabólicos cañones del Coyote se cobran una nueva vida.





» [Arcade] Este atajo es un innovador continue que te permitirá visitar el último nivel alcanzado.

PIXEL PERFECT

Los sprites que encontrarás en la polvorienta carretera...

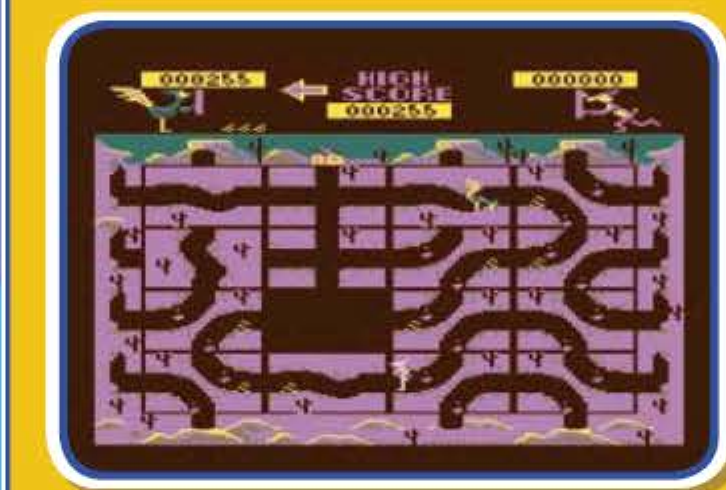




» [Arcade] Montado en su volátil cohete ACME, Coyote intenta alcanzar en vano a Correcaminos.

EL PREDECESOR

Antes de la coin-op de Road Runner había… algo muy diferente.



La máquina recreativa de Atari no fue el primer videojuego en utilizar la licencia *Road Runner*. En 1983 se comenzó a desarrollar un título para la consola Atari 5200 que fusionaba el escenario de persecución de *Road Runner* con puzles de bloques deslizantes. El resultado no era muy diferente de la coin-op de Konami *Loco-Motion*. El jugador representaba a Coyote y tenía que manipular las piezas para asegurarse de comer más alpiste que Correcaminos… No tenía ningún sentido y el juego, como era de esperar, fue desechado antes de concluir su desarrollo. Años más tarde, el prototipo inacabado fue descubierto y compartido, por lo que ahora al menos podemos probarlo y darnos cuenta rápidamente de que la licencia tenía usos y esquemas mucho más apropiados.

tante acceso al disco. Tampoco ayudó el fracaso de *Firefox*, único título comercializado por Atari para LaserDisc. El formato digital fue abandonado, pero el tiempo y dinero dedicados a *Road Runner* salvaron la licencia. Ed Logg dejó el proyecto en este punto y fue reemplazado por Mike Hally, mítico diseñador de *Gravitar* y *Star Wars*.

El trabajo de Mike no fue rediseñar *Road Runner* sino adaptarlo al System 1 de Atari, un hardware que permitía intercambiar fácilmente los juegos. Los sprites ya existían, se trataba de recrear los fondos de dibujos animados del LaserDisc utilizando los 256 colores del System 1, un trabajo que los artistas de Atari Sam Comstock y Mark West gestionaron con aplomo. Se agregó un efectista scroll parallax para matizar su aspecto cartoon. El audio original fue sustituido por música de chip y las secuencias de animación fueron eliminadas, pero en global la versión System 1 de *Road Runner* era admirablemente similar al prototipo de LaserDisc. Sin embargo, hubo una diferencia clave en jugabilidad. En el prototipo, los montoncitos de alpiste servían para aumentar tu score, pero en la recreativa perdíamos una vida si dejábamos escapar cinco. Esto hizo el juego mucho más difícil, una decisión comercial para que fluyeran las monedas. *Road Runner* era muy corto, solo ofrecía cuatro fases que se repetían indefinidamente (con el consiguiente incremento de dificultad), por lo que el consumo obligado de semillas aumentaba considerablemente su vida.

> **“Se realizaron muchas grabaciones en vídeo para utilizarlas después como referencia”**
> Sean Townsend

Road Runner llegó tarde a los salones recreativos, en 1986, casi dos años después del inicio del proyecto. Estaba disponible como cabinet vertical o como kit de conversión para títulos ya existentes de Atari System 1 como *Marble Madness*, *Peter Pack Rat* o *Indiana Jones And The Temple Of Doom*. *Road Runner* no pasó desapercibido, la marquesina y su panel de control mostraban bellas ilustraciones de la serie, y la pegadiza interpretación de la Danza del Sable atraía a los jugadores con sus acordes.

US Gold percibió el atractivo de la recreativa y se hizo con sus derechos en 1987. “Fue una elección obvia, porque todos conocen la serie original y se venderá bien”, dijo Tim Chaney de US Gold a la prensa del videojuego.



TOONS ESENCIALES

Otros clásicos de los Looney Tunes



THE BUGS BUNNY CRAZY CASTLE

Formato: Game Boy
Año: 1990

■ El primero de la saga de puzles es una joya. Bugs no salta, tendrás que estrujarte el seso para esquivar enemigos.



DEATH VALLEY RALLY

Formato: SNES
Año: 1992

■ A primera vista parece un clon de *Sonic*, pero ofrece buenas dosis de plataformas tortuosas y toques de calidad, especialmente los final bosses.



TAZ-MANIA

Formato: Master System
Año: 1992

■ No hablamos del popular título de Mega Drive. La versión de 8 bits está mejor equilibrada y brinda un desafío vibrante, aunque algo corto.



LOONEY TUNES BASKETBALL

Formato: SNES
Año: 1995

■ Un fantástico y tremendamente divertido juego de baloncesto para SNES. Aunque no te guste el deporte deberías probarlo.



BUGS BUNNY: LOST IN TIME

Formato: PlayStation
Año: 1999

■ Merece la pena echar un vistazo a este plataformas de PlayStation por el estilo gráfico y su banda sonora.



» [Arcade] ¡Ya falta menos! La etapa final te obligará a realizar una serie de peligrosos saltos a través de un cañón.

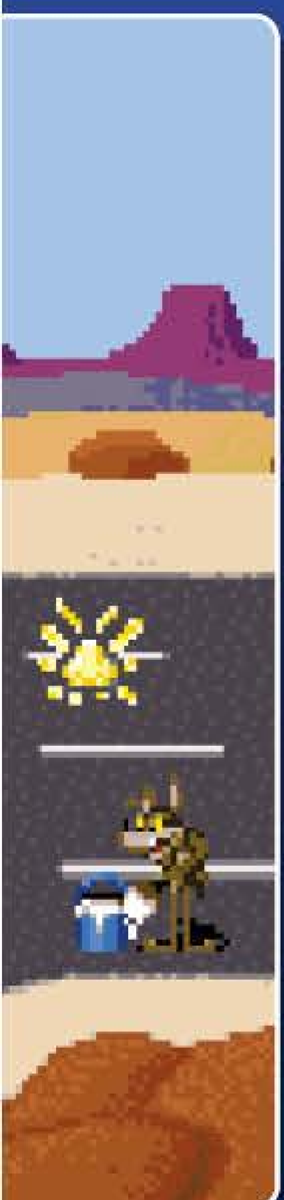


» [Arcade] El juego de Atari entusiasmó a todos los que habían disfrutado con la serie de dibujos animados.





> **“Estaba disponible como cabinet vertical o como kit de conversión para títulos ya existentes de Atari System 1”**



“También se trata de una conversión fácil. No tiene sentido licenciar algo imposible de adaptar”. También hizo referencia a *Gauntlet*, otro título de Atari que corría en un hardware similar a *Road Runner* y que había supuesto un gran éxito para US Gold. La encargada de adaptar la coin-op a C64, Spectrum, CPC y Atari ST fue Canvas Software (que ya había trabajado en los ports de *Leaderboard* y *Super Cycle*). La versión C64 fue la más destacada, *C&VG* le otorgó un 10/10 y el galardón de ‘Game of the Month’, diciendo “una copia casi exacta” de la coin-op. Todas las versiones resultaron bastante fieles y hubo una buena razón para ello. “El acuerdo de licencia de *Road Runner* es complejo”, reveló Chaney en 1987. “Cada versión se envía a Atari Games y Warner Bros una vez al mes. Si no están satisfechos, podría significar empezar de cero”. Mindscape lanzó después la versión PC basada en el port de Atari ST. Las conversiones de consola aparecieron en 1989, primero en NES y después en la, por entonces, más que vetusta Atari 2600, convirtiéndose es uno de sus últimos títulos.

Como *Road Runner* es una licencia Warner Bros, jamás se ha incluido en ninguna recopilación de Atari. Si quieres disfrutar del arcade original, MAME es la mejor opción, aunque el control no resulta muy fiable. La coin-op usaba un joystick (Hall Effect) que ofrecía un control analógico muy preciso, cuanto más se inclinaba, más rápido se movía Correcaminos. Bajo emulación es preferible el ratón al teclado, pero si eres capaz de configurar un joystick analógico, podrás disfrutar del juego tal y como fue concebido originalmente, obviando el LaserDisc, claro.





LA LEY DEL ASFALTO

Consejos para prolongar la vida y mejorar tu puntuación



ACCELERATTI INCREDIBILIS

■ No te alejes demasiado de Coyote. Si desaparece de la pantalla por la derecha, se equipará con patines-cohete ACME y se lanzará a por ti. Reduce tu velocidad de vez en cuando para asegurarte de que Coyote siempre esté en pantalla.

POINTUS SCORUS

■ Uno de los objetivos de *Road Runner* es amasar el mayor número de puntos posible. El valor de las semillas aumenta si las recoges en secuencia y puedes ganar puntos extra bebiendo limonada fresca (si te da tiempo) para enseñarle la lengua a Coyote.





HELIUS VULGARIS

■ En el cuarto stage, Wile E Coyote calentará aún más la persecución equipando un helicóptero-mochila marca ACME y lanzándote cartuchos de dinamita. Para evitar ser aniquilado corre a toda velocidad mientras te mueves en diagonal hacia arriba y hacia abajo.

BOMBUS ASPHALTUS

■ Las minas aparecen en el segundo loop (niveles 5 al 8). Pisar una supone un Kaboom! instantáneo, por lo que tendrás que saltar de forma frecuente. Puedes utilizarlas a tu favor atrayendo a Wile E Coyote hacia ellas...





EATIUS BIRDIUS

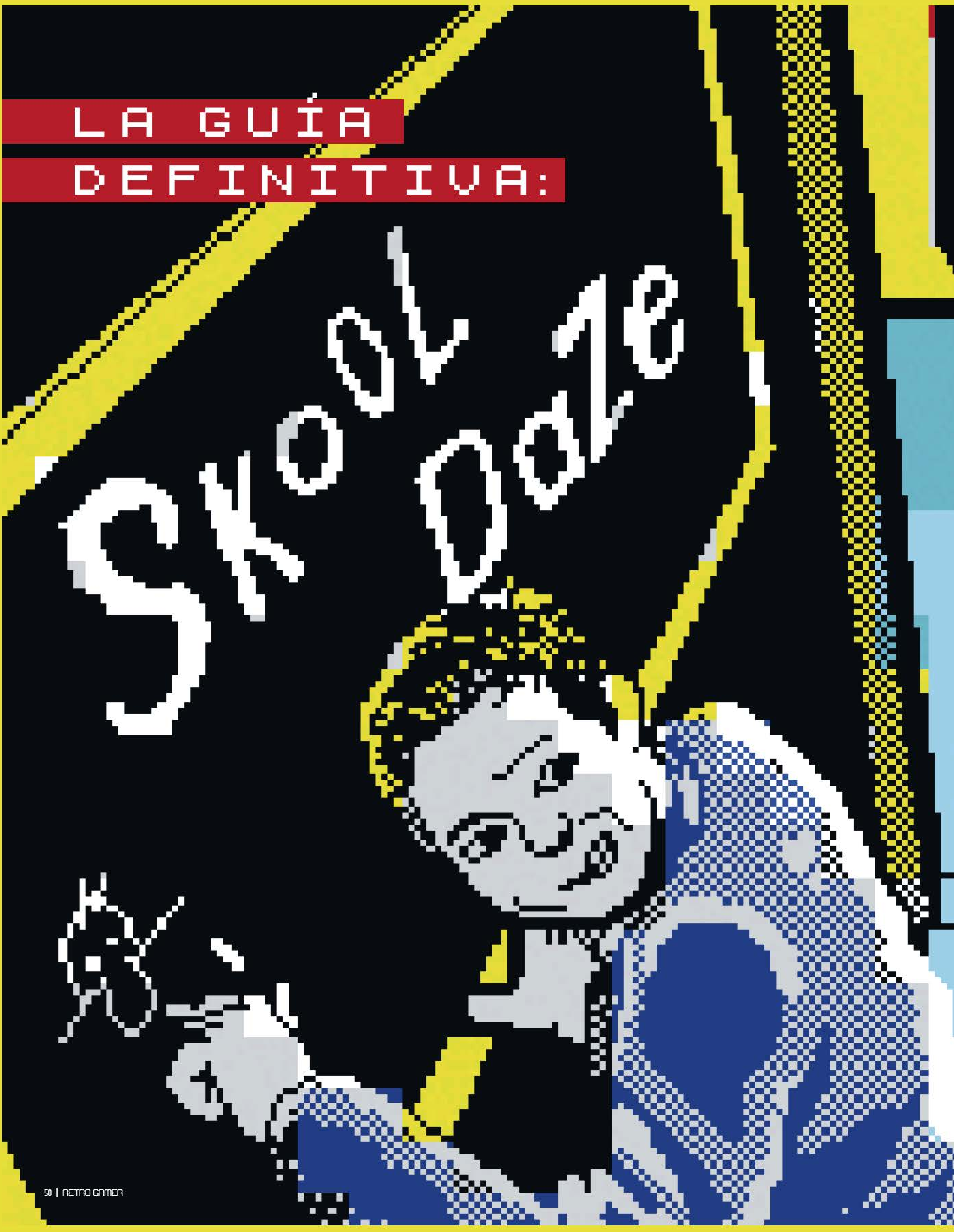
■ En el tercer loop (niveles 9 a 12) comenzarás a ver montones de semillas mezcladas con acero que tendrás que evitar a toda costa. Si las engulles accidentalmente, Wile E Coyote te perseguirá con su imán ACME y serás atraído hacia él, dificultando bastante la huida.

DISAPPEARIALIS QUICKIUS

■ La novedad final introducida en el cuarto loop (niveles 13 a 16) es la pintura mágica. Si Wile E Coyote utiliza una lata se volverá invisible y más difícil de evitar. El truco es coger la lata tú primero para hacerte invisible y que sufra él.



LA GUÍA DEFINITIVA:







» [ZX Spectrum] Si Eric es penalizado con demasiadas líneas, es expulsado y... Game Over (se acabó el juego).

Hace 35 años, Microsphere nos llevó de vuelta a clase con su cuento del colegial errante Eric y su maldito informe escolar. Coge tu tirachinas: es hora de... ¿golpear escudos?

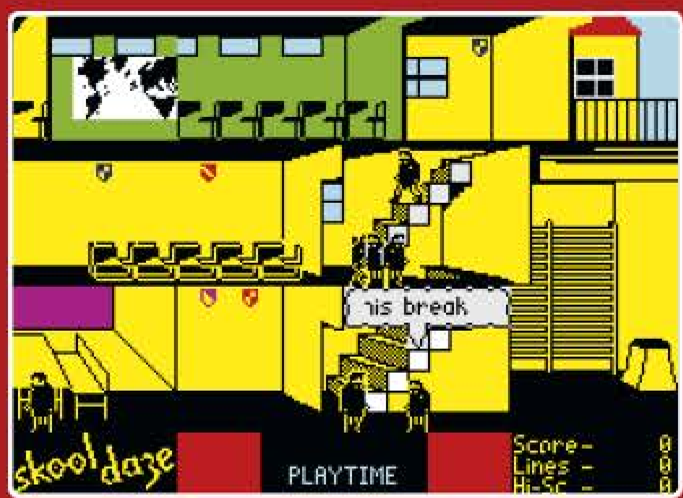
Texto de Graeme Mason

Eric ha sido un chico malo. Ausencias sin autorización, pintadas en la pizarra y el uso de un arma ofensiva se han traducido en una evaluación trimestral atroz. ¿Debe Eric cambiar y estudiar mucho para mejorar sus notas o asegurarse de que ese informe, guardado en la caja fuerte de la escuela, nunca llega a sus padres? Imaginamos que todos sabemos la respuesta...

Formada al norte de Londres poco después de que Sinclair anunciara el ZX Spectrum, la casa de software Microsphere se estableció rápido como el hogar de los juegos de calidad en el exitoso ordenador. Dirigida por el matrimonio Dave y Helen Reidy, el par comenzó publicando utilidades antes de darse cuenta del potencial del Spectrum como máquina para juegos. Tras *The Train Game*, el primer hit de Microsphere, llegó con el juego de motos *Wheelie*, en 1983. Cuando empezaron a plantear su siguiente esfuerzo, los Reidys se basaron en sus experiencias como profesores de escuela, planeando y conspirando un juego basado en los tan llamados 'días más felices de tu vida'. Con Dave escribiendo el código en papel, Helen pasándolo a máquina y su colega Keith Warrington aportando los gráficos, había algo acogedor en el desarrollo en Microsphere. El resultado fue un título clásico de los 8-bit ▶

UNA DE CONVERSIONES

¿Qué versión merece matrícula de honor y cuál volver en septiembre?



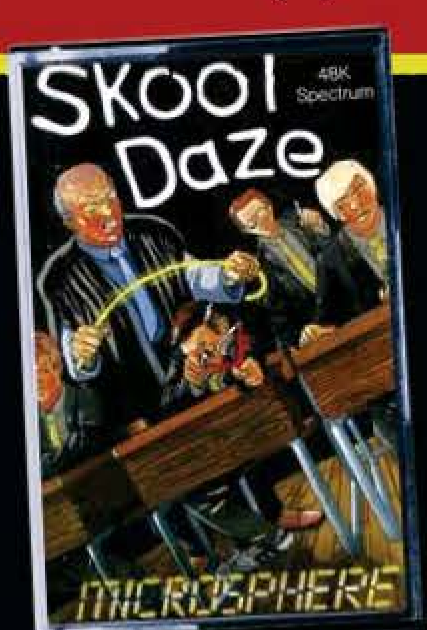
ZX SPECTRUM

■ La versión original de Spectrum es la más recordada. Programada por Dave Reidy, con ayuda de su esposa Helen, y con el encantador diseño gráfico de su colega Keith Warrington, que le imprimió su característica personalidad. No es perfecto: el scroll puede ser molesto a veces y el sonido es muy escaso, aunque no hay duda de que la icónica jugabilidad de *Skool Daze* justifica por completo su posición como uno de los mejores del ordenador Sinclair.

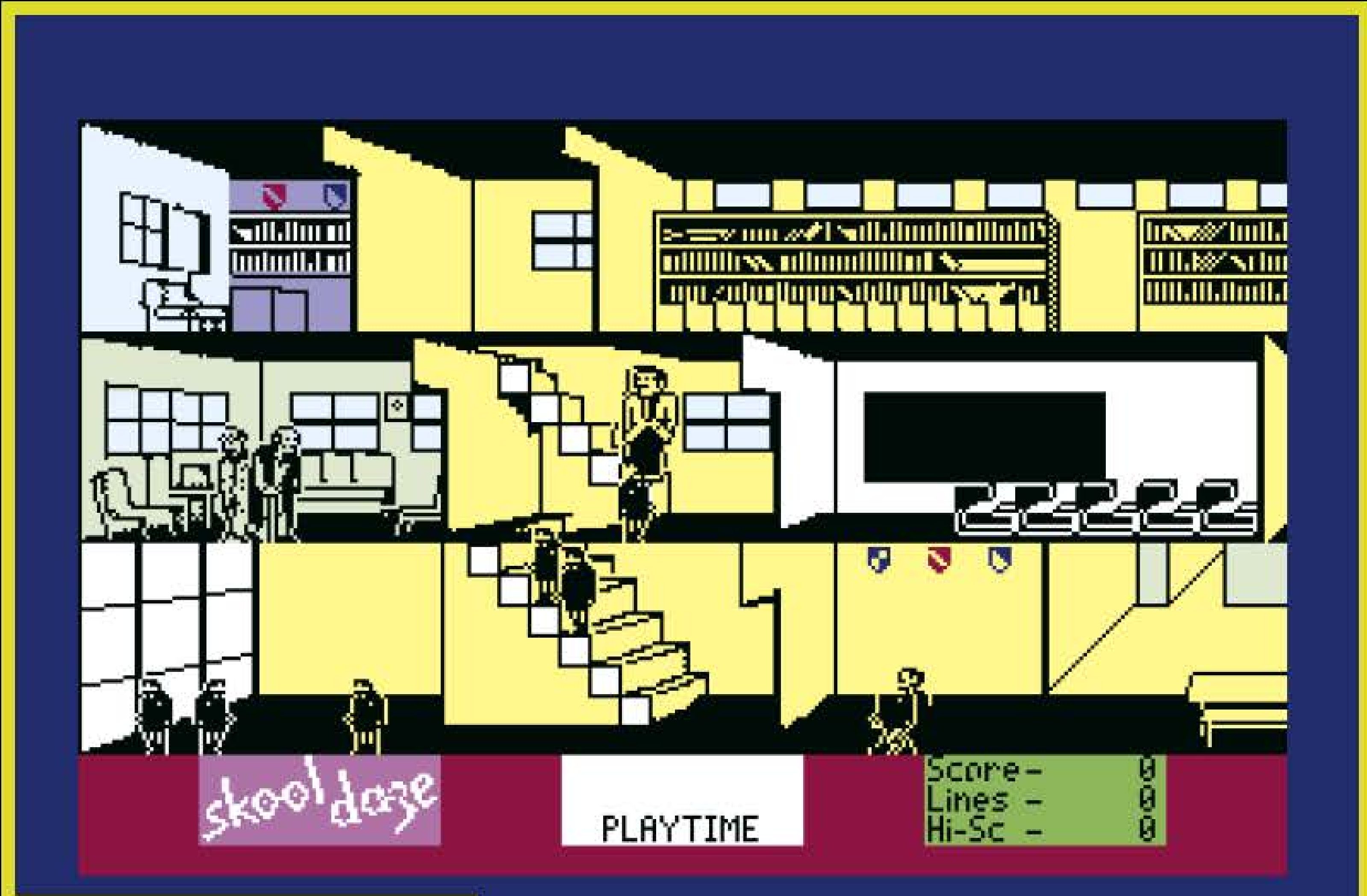


COMMODORE 64

■ Tras el éxito de la versión de Spectrum, Microsphere comenzó a trabajar en el port de Commodore 64. Se lanzó un año después, manteniendo todos los elementos que le llevaron al éxito, con sonido mejorado. Los gráficos eran parecidos a los de Spectrum, lo que no gustó a algunos críticos, pero su diseño sandbox funcionaba igual de bien, aun con algunos ajustes menores. Tristemente vendió menos, y se convirtió en el único juego de C64 de Microsphere.



» Por suerte, los originales de *Skool Daze* no son muy caros, y así puedes probar el juego con facilidad.



» [C64] El recreo es predeciblemente frenético... ¡ten cuidado con Angelface!

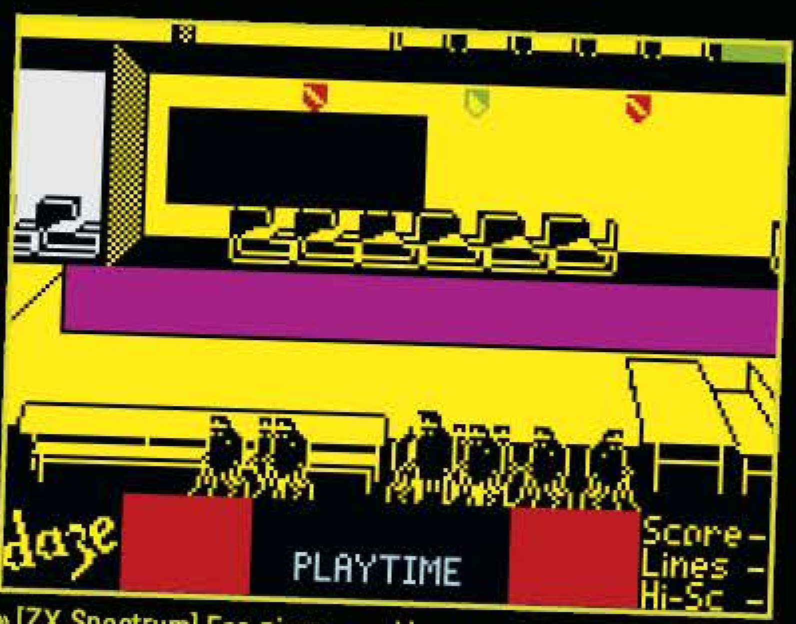
▶ que rompió moldes con su diseño al estilo sandbox, antes de que el término existiese.

En una decisión genial, *Skool Daze* comienza con cada personaje andando al centro de la pantalla, con la opción de renombrarlos. Einstein, el niño gafotas sabelotodo puede tener el nombre del empollón de tu clase de verdad. El matón regordete Angelface puede ser quien te incordiaba en el recreo, junto a el patriarcal director Mr. Wacker. Y por supuesto, tú puedes encarnarte a ti mismo en la historia. Entonces, el juego arranca en el recreo, con el héroe rodeado por el elenco de su la escuela, amigos y enemigos por doquier. Durante el descanso, los profes acechan desde el edificio, vigilando que Eric y sus iguales mantengan un buen comportamiento. Profesores bautizados curiosamente al estilo de la tira cómica *Bash Street Kids*. Hay un Mr. Rockitt, el profesor empollón de ciencias; Mr. Creak, el profe de historia quien parece dar las clases en base a sus experiencias; y Mr. Withit, el más joven y amigable profe de geografía, quien llama a sus pupilos "tíos" y se pasea con sus manos en

PIXEL PERFECT

Bienvenido a la escuela de los golpes y noqueos





» [ZX Spectrum] Esa pizarra en blanco es perfecta para dejar un buen taco. Pero tienes que llegar a ella...

los bolsillos. Por último, directo de las páginas de *The Demon Headmaster* está Mr. Wacker, el oscuro Lord con capa del profesorado, que se desliza amenazante entre clases, blandiendo su bastón y repartiendo líneas a cualquier escolapio que se porte mal en su presencia.

Estas líneas, dadas en lotes aleatorios de cien en cien, son la moneda no deseada de *Skool Daze*: acumula muchas y Eric será expulsado. Las líneas pueden ser adjudicadas por varias razones, y no solo las obvias, como golpear a otro colegial o disparar con el tirachinas a un profe. Sentarse en el suelo, equivocarse de clase y vagar por la sala de profesores, tienen su castigo, y a veces sin tener culpa. Porque, al estilo tradicional, *Skool Daze* permite que sus jóvenes habitantes sean malos y la bronca le caiga a otro, algo que funciona en las dos direcciones. Así, a veces, a Eric le colgarán las travesuras de Boy Wander (el alborotador) o del matón, Angelface.

Acumular líneas era tan inevitable como que los días pasaran en la escuela. Resuelto a sacar el informe de la caja fuerte, cada escudo de la escuela debe ser golpeado para que parpadee. Sólo cuando todos parpadeen, los profesores estarán tan confundidos como para desvelar su letra de la combinación secreta de la caja fuerte. Eso no es todo, ya que Eric debe borrar sus huellas y volver a golpear los escudos para que dejen de parpadear. Solo así Eric podrá respirar tranquilo, hasta el siguiente trimestre, claro.

Como en otro sandbox clásico de los 8-bit, *The Great Escape* de Ocean, *Skool Daze* tiene un horario y una rutina para cada ciclo. Empezando por el recreo, el día de Eric prosigue con una clase de geografía, repaso en la biblioteca, ciencias, almuerzo... No adherirse a este horario se traduce en un profesor persiguiendo al jovencito, loco por endilgarle más líneas. Y para complicarle más las cosas a Eric, hay varios eventos aleatorios que ocurren en el juego, quizá inspirados por las experiencias reales de Helen y Dave como profesores. Por ejemplo, en un evento, el cerebrito Einstein deduce tus planes y va a avisar al director: la única forma de evitar que nos caigan 2.000 líneas es evitar que llegue de una pieza a Mr. Wacker. O a Boy Wander, quien marca con el nombre de Eric un arma incriminatoria (un ▶

> "Para pasártelo bien no necesitabas superar el juego, podías vivir y jugar dentro de su propio mundo"
> Roger Hulley



» [PC] El remake tenía un buen lavado gráfico, pero respetaba fielmente el espíritu del juego original de ZX Spectrum.

REGRESO A LA ESCUELA

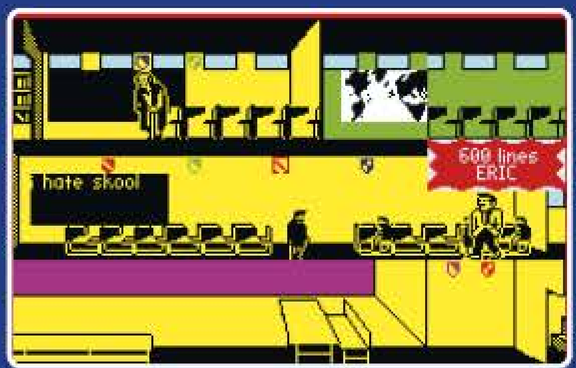
Skool Daze Reskooled trae sabores frescos de la vieja escuela

Con el reto de recrear un clásico reverenciado para los tiempos actuales, Alternative Software combinó el encanto atemporal del original con un brillo contemporáneo en *Skool Daze Reskooled*. Muchos personajes del original están presentes: el rubiales Boy Wander, el crujiente Mr. Creak, el gafotas Mr. Rockitt y, claro, el propio Eric. Y, aunque el sonido se ha mejorado, la famosa sirena de dos tonos que indica la asignación de líneas permanece nostálgicamente en su sitio. La primera tarea de Eric sigue siendo obtener su informe activando los escudos de la escuela, aunque ahora puede realizar nuevas travesuras. Por ejemplo, en las puertas del cole nos espera su scooter, con el que puede realizar acrobacias. También se incluye el *Back To Skool* mejorado (que cuenta con el cole femenino del barrio), y otra nueva aventura, *Nu Skool*, que aportan gran valor a *Skool Daze Reskooled*. Está disponible en PC, iOS y Android.



A EMPOLLAR TOCA

Ocho trucos para sobrevivir en Skool Daze



GOLPEA LOS ESCUDOS PARTE 1

■ Los escudos de la planta superior se pueden alcanzar saltando y los de la planta intermedia tienen truco. Para estos, Eric debe noquear a un niño y entonces saltar hacia ellos.



GOLPEA LOS ESCUDOS PARTE 2

■ Aunque algunos de los escudos de la planta baja se pueden golpear desde las escaleras, la mayoría requiere que Eric tumbe a un profesor con el tirachinas, para después usar su cabeza para rebotar los proyectiles hacia el escudo.



JUGANDO A ECHAR LAS CULPAS

■ Puedes tener mucha diversión sincronizando las fechorías de Eric para que Boy Wander, Angelface o Einstein sean reprendidos en su lugar. Es fácil, ya que los maestros reparten las líneas a quien esté más cerca.



OBTENIENDO EL CÓDIGO PARTE 1

■ Cuando se activen todos los escudos, es hora de conseguir la combinación de letras de los profesores. El director debe ser el primero, seguido por los demás. La letra de Mr Creak puede ser problemática, pero te ayudamos...

OBTENIENDO EL CÓDIGO PARTE 2

■ Si has estado atendiendo en clase, habrás visto la respuesta a la pregunta de Mr Creak, '¿Qué batalla ocurrió el año en que nací?' Escribe la repuesta, y revelará su letra.



CUIDADO CON LA GEOGRAFÍA

■ Hay un bug en la sala del mapa. Como no hay suficientes asientos, Eric no dejará de recibir líneas al ser echado de su asiento. Por suerte, hay truco: sigue a Mr Withit y quédate tras él. No se dará cuenta, contradiciendo su nombre.



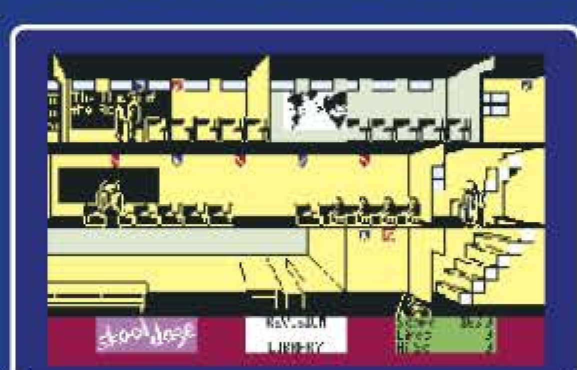
LA REVANCHA DEL EMPOLLÓN

■ Durante el juego, uno de los niños informará a Eric de que el empollón va a ver al director para chivarse de Eric. Intercéptale y para a Einstein con cualquier medio a tu alcance. Básicamente, puñetazos hasta que caiga...



REPASA EL ESCUDO

■ Como a Eric le caen líneas si está ausente de la clase, las oportunidades para explorar la escuela y golpear los escudos son limitadas. La hora del repaso es una de ellas, siempre que el protagonista no merodee en una clase que no le corresponde o la sala de profesores.





» [C64] Eric rememora sus últimas huidas de los profesores en la salida de incendios de la escuela.

> "Fue una idea tremendamente original en aquella época"
>
> Roger Hulley

▶ canutillo o cerbatana) y la deja en la salida de incendios. Debemos detener al director antes de que el alborotador la pueda recuperar o nos caerán otras 2.000 líneas. Pero lo peor es con Angelface, quien, en aquella era pre-vacunas, contrae las muy contagiosas paperas. Si Eric entra en contacto con el matón durante ese recreo, será enviado a casa... y "Game Over".

Tras el lanzamiento, *Skool Daze* fue un gran éxito para Microsphere. Los alegres y coloridos gráficos, junto con su innovador diseño sandbox atrajo en manada a críticos y dueños de ZX Spectrum. Un año después se lanzó la versión de Commodore 64 que fue recibida con indiferencia, quizá por sus gráficos y por proceder del Spectrum. Con Microsphere ocupada en la secuela, *Skool Daze* no llegó al Amstrad CPC hasta 2015 (vía homebrew). La secuela solo para Spectrum, *Back To Skool*, fue igual de popular, añadiendo una escuela femenina y un gran giro a la trama del original, con Eric teniendo que devolver su informe modificado a la caja fuerte para evitar otra regañina.

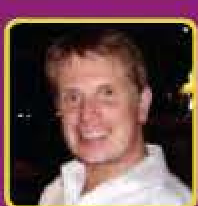
Back To Skool (y su sucesor espiritual, *Contact Sam Cruise*) subieron el listón, aunque fue *Skool Daze* quien rompió el molde en 1984. Con sus complejas capas de interacción, y la habilidad para moverte libremente por un mundo vivo, muchos jugadores encontraron la diversión al sumergirse en la vida escolar y evitar los castigos. Microsphere lo dejó tras *Contact Sam Cruise*, aunque ya había dejado un juego no solo muy convincente, sino también una clara definición de la naturaleza valiente del propio ZX Spectrum. Y ahora bien, sinvergüenzas, ¿quién de vosotros ha escrito esa palabrota en la pizarra!? ✱



SKOOL DAZE EN DATOS

¡Toma nota, lo mismo hay examen!

- Ha habido varios remakes de Skool Daze. El más notable ha sido el juego de PC, Klass Of 99.
- El éxito de Skool Daze se tradujo en relanzamientos económicos de Elite, en su gama de 2'99 £, y Alternative, así como su aparición en recopilatorios.
- El juego entra en bucle hasta que el jugador acumula 10.000 líneas o contrae paperas.
- Además de los eventos con la cerbatana y las paperas, el matón que ataca a los pequeños a veces puede liarla en la planta baja.
- En tiempos previos a Internet, una enciclopedia era el mejor amigo del jugador para resolver los acertijos de la batalla de fechas.
- Una inspirada parte del diseño del juego fue poder escribir en las pizarras. Por supuesto, nadie jamás usó palabras malsonantes...
- En Skool Daze, conseguimos los puntos por realizar hazañas de maldad, activar escudos o meter a tus amigos en problemas.
- Acorralados por el pirateo rampante de sus productos, los Reidys dejaron el desarrollo de juegos tras Contact Sam Cruise, que vendió mal a pesar de las buenas críticas.
- Como ni Dave ni Helen Reidy eran particularmente competentes en gráficos, se unió al equipo Keith Warrington, que fue quien diseñó el 'look' del juego.
- El juego cuenta con un novedoso y veloz cargador y un estupendo efecto en el borde de la pantalla, que parpadea y 'flashea' al son de la cancioncilla de la intro.
- Skool Daze quedó en el puesto 23 del top 100 de juegos de los lectores de la revista Your Sinclair, la secuela en el 8, y Contact Sam Cruise en el 66.



ENTREVISTA

Hablamos con Roger Hulley, de Alternative Software, sobre Skool Daze y el remake de Alternative, Skool Daze Reskooled

¿Por qué elegiste *Skool Daze* para su relanzamiento en 1987?
Buscábamos juegos de calidad que hubieran tenido buenas críticas, y algunos que no tuvieron el espacio que debían en las estanterías por su escasa distribución, etc. El catálogo de Microsphere era un tanto distinto ya que varios de sus títulos ya habían sido lanzados a precio reducido y en recopilatorios. Pero estaba muy interesado en *Skool Daze* y, como tal, pensé que podríamos darle una nueva vida dentro de nuestra gama.

¿Contactaste con Microsphere?
Sí, llamé a Helen y Dave y les pregunté que si querían vender el juego. A Dave le sorprendió mi interés, porque pensó que el juego ya había agotado sus posibilidades. Durante la llamada él también mencionó que planeaba dejar el desarrollo de juegos, así que le pregunté si podíamos comprar todos sus títulos. Discutimos el precio, y cerramos el trato.

¿Qué piensas que hace que el original sea todo un clásico?
En la época, fue una idea muy original, de hecho es uno de los primeros juegos sandbox. Para pasarlo bien no tenías que superar el juego, simplemente podías vivir y jugar dentro de su pequeño mundo, provocando el caos y travesuras y echando la culpa a otros personajes. Además, podías escribir palabrotas en las pizarras. Podemos decir que estaba muy adelantado a sus tiempos.

¿Por qué cambiaste la portada?
Estábamos interesados en darle una nueva vida, por lo que decidimos alejarnos del look de la novela *School Days* de Tom Brown y darle una portada más 'cartoon' y chiflada. Funcionó; volvió al número 1 de la serie económica y estuvo en el top 30 un tiempo.

¿Por qué decidiste hacer un remake de *Skool Daze*?
Bueno, si vas a hacer un remake, debería ser de un auténtico clásico, como pasa en la industria del cine y la música. Y por supuesto, es uno de mis juegos más favoritos...

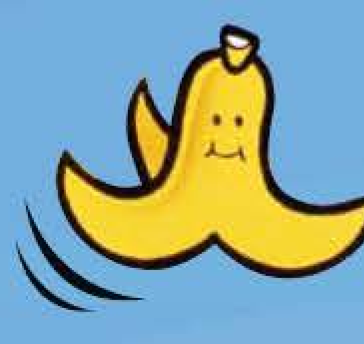
¿Qué pueden esperar encontrar los jugadores en tu nueva versión?
Hemos mantenido la mayoría, si no todos, los personajes originales y puzles, incluyendo una o dos tareas más. Además, *Skool Daze Reskooled* también incluye el remake de *Back To Skool*, y un nuevo juego llamado *Nu Skool*.

Por último, ¿tiene Alternative planes de hacer más remakes de juegos clásicos de Spectrum?
Sí, nos gustaría, si este vende bien.



MARIO
EL AUTENTICO REY DE LAS 2D

HABLAR DE PLATAFORMAS, ES HABLAR DE MARIO. ¿RECORDAMOS LOS JUEGOS CLÁSICOS MÁS INFLUYENTES DEL FONTANERO?



Pocos brincos han sido tan trascendentales como el que dio Mario en 1981. Hasta aquel momento, existían videojuegos en los que podíamos desplazarnos en pantallas fijas, utilizar escalerillas o dejarnos caer al vacío. Pero ninguno permitía a nuestro personaje realizar una acción que marcaría para siempre el devenir del género de las plataformas: saltar. Fue en la recreativa *Donkey Kong* cuando Nintendo, bajo la influencia de Shigeru Miyamoto, dotó a Mario (por entonces conocido con Jumpman) de esta simple, pero determinante, habilidad. Es posible que el comedido éxito del arcade ensombreciera un tanto este gran hito en la historia de los videojuegos, pero Mario, por primera vez en su historia, acababa de revolucionarlo todo. Y no sería la última vez que lo haría. Es más, ni siquiera tardaría mucho en volver a hacerlo. Solo tuvimos que esperar cuatro años, hasta 1985, para que el fontanero volviera a romper con todo lo establecido y, por fin, se ganara la fama mundial que sin duda ya merecía. El título que le lanzó al estrellato fue *Super Mario Bros*, un juego absolutamente revolucionario que sirvió para establecer gran parte de las bases que asentaron el género de las plataformas en 2D. Elementos tan novedosos como la recolección de objetos, el uso de potenciadores o la división de sus fases en mundos se pusieron a disposición de unos sensacionales niveles para sentar cátedra y, de paso, impulsar con más fuerza que nunca el mercado de las consolas, duramente castigado tras la crisis de los videojuegos de 1983. De nuevo, Mario había vuelto a ser el artífice de una gran revolución, poniendo, esta vez sí, el mundo a sus pies. Desde entonces, el fontanero nunca ha dejado de reinventarse, de redefinir un género tan atemporal y significativo como lo son las plataformas en 2D. Acompañando en su lanzamiento a casi cada nueva consola de Nintendo para demostrar su potencial, Mario lleva más de 30 años siendo mucho más que el buque insignia de los de Kioto. Es el máximo exponente de la privilegiada visión y creatividad de un genio irrepetible como Shigeru Miyamoto. Sin ellos dos, los videojuegos no serían lo que son hoy en día. Y no solo los de plataformas en 2D; tampoco podríamos entender de la misma manera a los plataformas tridimensionales, tras la revolución (otra más) que *Super Mario 64* brindó a los entornos poligonales. Pero esa, amigos, es otra historia, y en este reportaje queremos rendir homenaje a los títulos de scroll lateral más influyentes de la historia de este bigotudo personaje. Unas joyas únicas e imperecederas que, a lo largo de más de tres décadas, nos han demostrado que este género siempre estará ligado al mundo de los videojuegos, sin importar la cantidad de bits o teraflops de la que presuma cada máquina. Este es el legado de Mario, un regalo de valor incalculable y que, por suerte, sigue más vivo que nunca, con nuevas sorpresas a la vuelta de la esquina. *



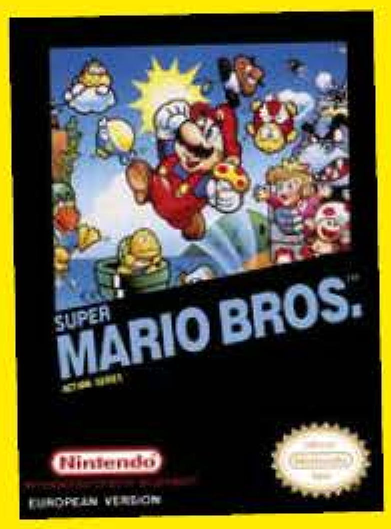






SUPER MARIO BROS.

✪ NES ✪ 1985



La privilegiada creatividad de un jovencísimo Shigeru Miyamoto, que se imaginaba a sí mismo saltando sobre los elementos del paisaje que veía mientras viajaba en tren, fue la responsable de la creación del primer plataformas de scroll lateral de Nintendo. A lo largo y, sobre todo, ancho de sus ocho mundos, Mario y Luigi no solo conocieron por primera vez a personajes como Peach o Koopa, sino que establecieron también las bases de sus posteriores aventuras, gran parte de las cuales todavía se mantienen inalteradas en su títulos "modernos". Gracias a un maravilloso diseño de niveles, a un control casi perfecto y a unos personajes y melodías inolvidables, ***Super Mario Bros.*** se convirtió en un éxito instantáneo en NES, lo que contribuyó de forma determinante a popularizar la figura del fontanero en todo el mundo y a afianzar el género de las plataformas como uno de los más prolíficos en la era de los 8-bits. Con más de 40 millones de unidades vendidas, la primera gran aventura de Mario es ya leyenda de la historia de los videojuegos. Pero una que continúa muy viva, puesto que su atemporal propuesta sigue resultando igual de fresca que cuando se estrenó, hace, casi, 34 años. ¡Ahí es nada!

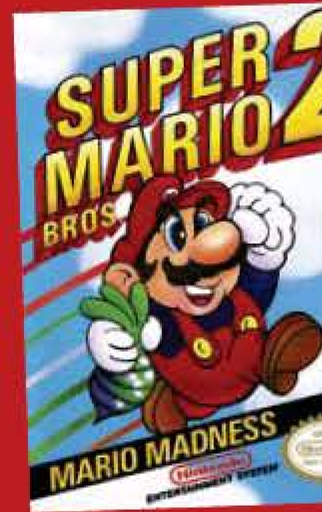




Con él empezó todo. Mario emprendió su primer viaje en solitario y redefenió el género de las plataformas. Había nacido una leyenda.

SUPER MARIO BROS. 2

✪ NES ✪ 1988



En 1986, Nintendo lanzó en Japón la secuela directa de *Super Mario Bros.* Pero, pronto, descartaron su lanzamiento en Occidente debido a sus escasas novedades y a la alta dificultad que presentaba. En su lugar, dos años más tarde, nos llegó este título que, a su vez, estaba basado en otro: ***Yume Koujou Doki Doki Panic***. De este proyecto, encargado a Nintendo por Fuji TV en 1987, se mantuvo la fórmula original, que mezclaba saltos con el lanzamiento de objetos para derrotar a los enemigos, pero se sustituyó a los protagonistas, de origen árabe, por Mario y compañía. Así, el fontanero, junto a Luigi, Toad y Peach, se embarcaron en la que, probablemente, sea la aventura más extraña de su historia. Sin rastro de las clásicas tuberías y de otros elementos característicos de *Super Mario Bros.*, se trata de una verdadera curiosidad dentro de la saga, motivo más que suficiente para revisitarlo.



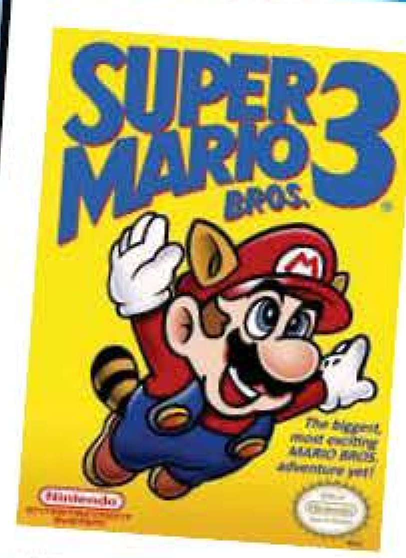
La composición de las fases se alejaba mucho de lo visto en el primer título, aunque muchos objetos y enemigos repetían.



Uno de los principales cambios fue que debíamos arrojar objetos a los enemigos, en lugar de saltar sobre ellos.

SUPER MARIO BROS. 3

✪ NES ✪ 1988



Con su último juego en NES, Mario volvió a revolucionarlo todo. Por un lado en el plano técnico, gracias a la inclusión de un chip en el cartucho que mejoraba el scroll, y, por el otro, a nivel jugable. Por primera vez, sus mundos estaban conectados por un mapa, desde el que gestionábamos otra de las novedades, el inventario, y accedíamos a sus mundos. Cada uno de ellos tenía una ambientación distinta, como un desierto o una isla de hielo. Pero lo mejor de todo es que, lejos ser un detalle meramente estético, su localización influía claramente en la composición de unos inolvidables niveles que contaban con más puzles, secretos y objetos que nunca. El más destacado fue, sin duda, la pluma, que permitía a Mario volar durante un breve periodo de tiempo, dotando a las fases de una verticalidad nunca antes vista en la serie. De nuevo, se trata de un juego atemporal y que sigue siendo un reto tremendamente divertido.







El salto cualitativo de esta aventura respecto a *Super Mario Bros.* fue inmenso. Y no solo a nivel técnico, sino en especial en lo referente a la variedad de situaciones y a la profundidad de sus fases.

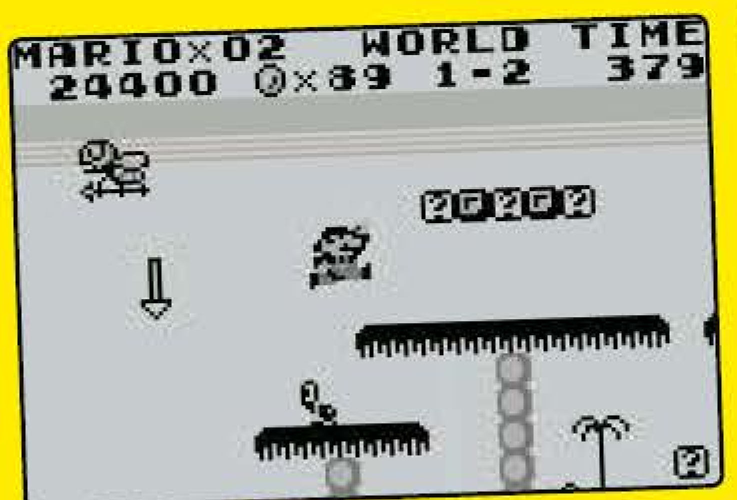
MARIO

SUPER MARIO LAND

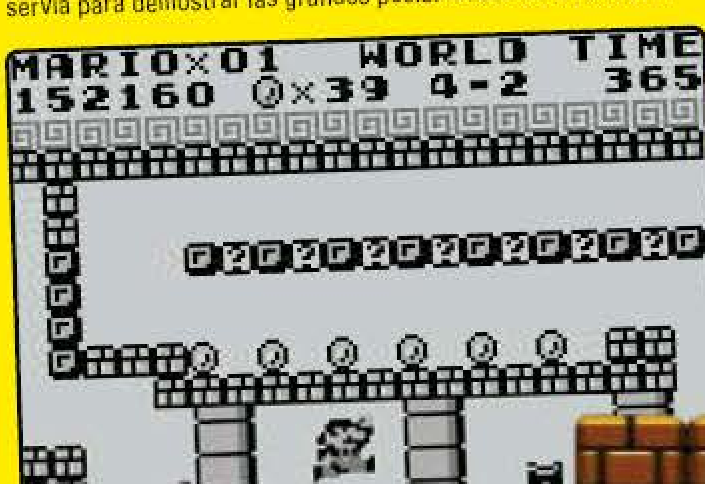
✪ GAME BOY ✪ 1989



Super Mario Land tiene el honor de ser la primera gran aventura de Mario en una consola portátil, con permiso de la versión para Game & Watch de *Super Mario Bros.* Acompañando al lanzamiento de Game Boy en 1989, en este título el fontanero siguió apostando por las plataformas, aunque, eso sí, con un desarrollo simplificado y unos niveles mucho más sencillos que los de *Super Mario Bros 3.* Aún así, Nintendo no se conformó con calcar la fórmula de anteriores entregas y dotó al título portátil de una identidad propia. Para empezar, todo el juego se desarrollaba en un nuevo universo, el país de Sarasaland, donde el malvado alienígena Tatanga había secuestrado a Daisy, su princesa. Por supuesto, Mario, que ya tenía experiencia sacando las castañas del fuego a la realeza, debía rescatarla, y, para ello, nos tocaba atravesar cuatro reinos con diferentes ambientaciones. El juego nos enfrentaba a 12 niveles en los que saltábamos de plataforma en plataforma, aplastábamos a los Nokobon (una reinvención de los Koopa Troopas) o lanzábamos proyectiles, tras recoger la clásica flor, que en esta ocasión rebotaban y podían recolectar monedas. Como principal novedad, *Super Mario Land* introdujo unos sencillos niveles que nos ponían a los mandos de un vehículo, acuático o aéreo, y en los que disparábamos a todo lo que se movía, al más puro estilo shooter.

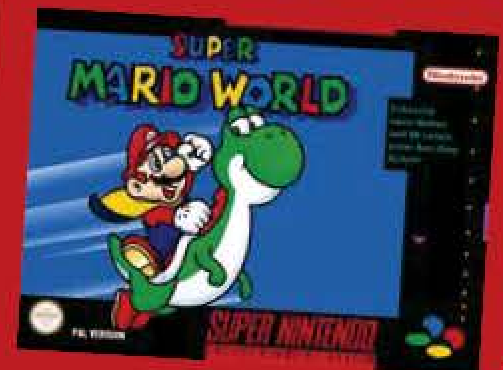


Mario se estrenó en Game Boy con un plataformas sencillo, que servía para demostrar las grandes posibilidades de la consola.



SUPER MARIO WORLD

✪ SNES ✪ 1990



El estreno del "cerebro de la bestia" llegó, como no podía ser de otra manera, junto a un nuevo juego de Mario. ¡Y qué juego! Takashi Tezuka, que ya había dirigido anteriores aventuras del fontanero, aprovechó la gran potencia que otorgaban los 16 bits para hacer realidad uno de los sueños de Miyamoto: que un dinosaurio acompañara a Mario. Hablamos, claro está, de Yoshi, que hacía su primera aparición en la saga y permitía cabalgar sobre su lomo al bigotudo héroe para atravesar la Tierra de los Dinosaurios. Este nuevo mundo gozaba de un precioso diseño y colorido que daba vida a más de 90 niveles, interconectados a través de un mapa. Las mecánicas clásicas de la serie se complementaron a la perfección con un gran número de novedades, como Yoshi o la capa que permitía a Mario recorrer grandes distancias en el aire. Todo, para crear uno de los mejores plataformas en 2D de la historia de los videojuegos.



La posibilidad de cabalgar a lomos de Yoshi cambió de manera profunda las mecánicas clásicas de la saga del fontanero.



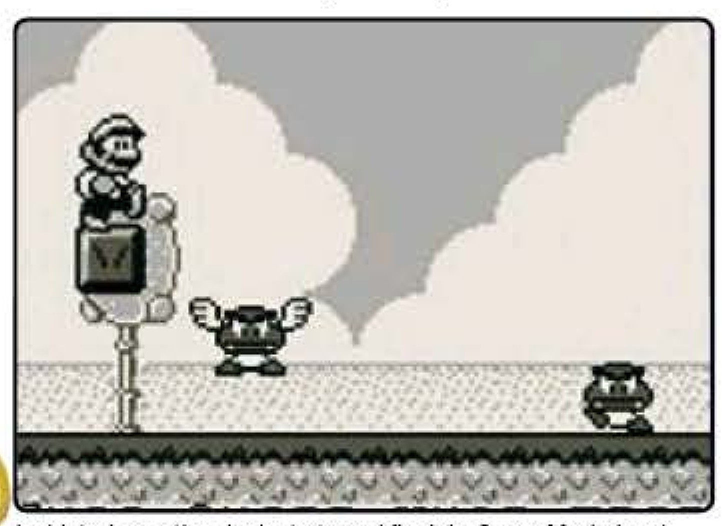
El salto a los 16 bits le sentó de maravilla al apartado gráfico del juego. Nunca un Mario había sido tan colorido y detallado.

SUPER MARIO LAND 2: 6 GOLDEN COINS

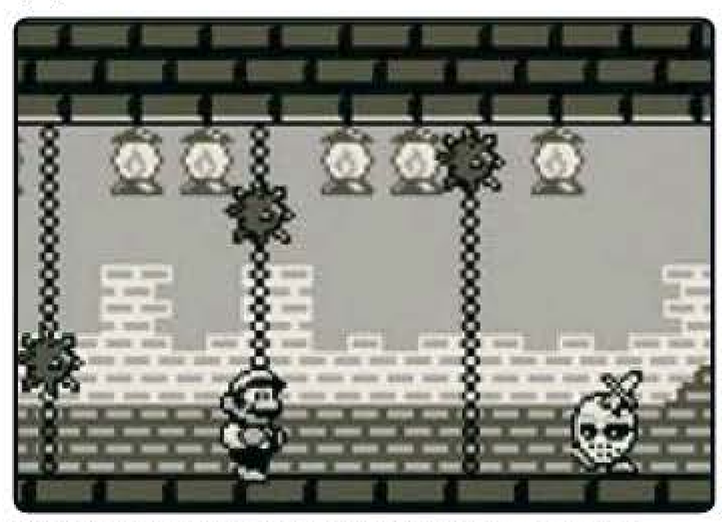
✪ GAME BOY ✪ 1992



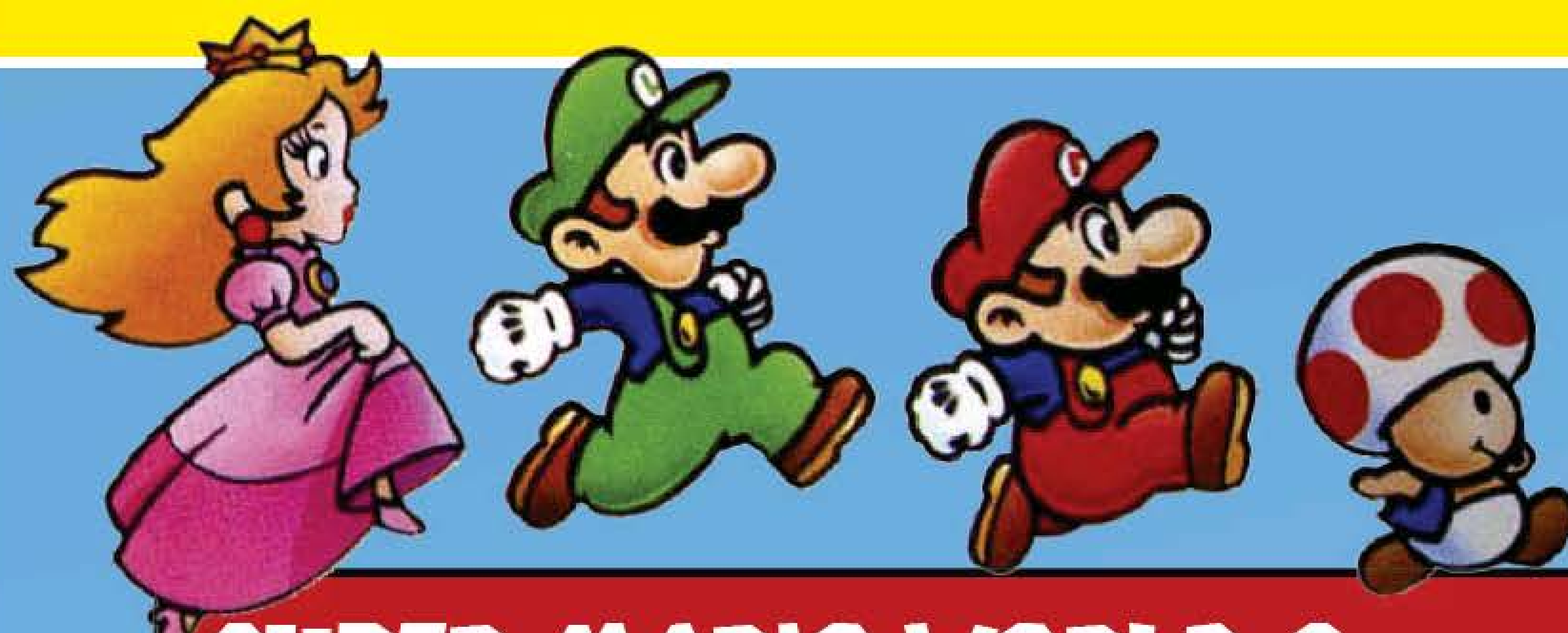
La continuación de *Super Mario Land* reforzó de forma casi inimaginable sus pilares principales para convertirse ya no solo en el mejor Mario de Game Boy, sino también en uno de los grandes exponentes de toda la saga. El fontanero regresó a un Reino Champiñón tan detallado como fluido, y que estaba compuesto por 32 fases que gozaban de un diseño excepcional. Desde la luna, con su gravedad única, hasta una zona "macro", donde Mario tenía un tamaño minúsculo, pasando por trabajados niveles acuáticos, la variedad de situaciones a las que nos enfrentaba la búsqueda de las seis monedas doradas era apabullante. Nada menos que 4 Mb de memoria, una cifra muy elevada para un cartucho de Game Boy, hicieron falta para hacer realidad este portento técnico y jugable, que exprimió como pocos otros títulos los circuitos de la portátil. Una vez más, Nintendo había demostrado su imparable potencial a la hora de conjugar su buen hacer con sus consolas.



La historia continuaba justo tras el final de *Super Mario Land* y nos presentaba a un nuevo villano: el irreverente Wario.



Cada mundo tenía una serie de peculiaridades únicas. Por ejemplo, en el espacio la gravedad afectaba a los saltos.



SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND

✪ SNES ✪ 1995



En un año en el que todo el mundo hablaba de polígonos y entornos 3D, Nintendo volvió a dar una lección magistral de cómo hacernos disfrutar sin remedio con un plataformas de scroll lateral. Gracias a su ya amplio dominio de SNES, y a la potencia extra del chip Super FX2, los de Kioto crearon un mágico universo que parecía dibujado a mano: la isla de los Yoshis. Precisamente estos dinosaurios eran los encargados de llevar a cuestas a Bebé Mario, lo que se tradujo en un cambio importante en las mecánicas. Los saltos volvían a tener un gran peso, pero las habilidades únicas de Yoshi, que podía engullir a sus enemigos, lanzar huevos y convertirse en distintos vehículos, le otorgaron una gran frescura. Todo aderezado por un gran sentido del humor y unos niveles, sencillamente, irrepetibles. Después de esta genialidad, Yoshi se emancipó, protagonizando sus propias aventuras.



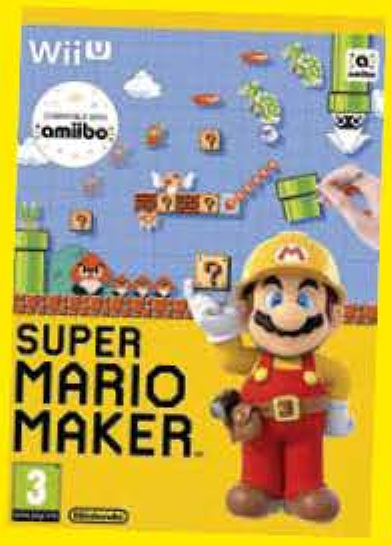
Esta fue la primera vez en la que Yoshi tomó el protagonismo absoluto del juego, relegando a Mario a un segundo plano.



Las habilidades exclusivas del dinosaurio, como lanzar sus huevos, propiciaron toda una nueva serie de retos y situaciones.

SUPER MARIO MAKER

✪ WII U ✪ 2015



Coincidiendo con el 30 aniversario del lanzamiento de *Super Mario Bros.* Nintendo tuvo una brillante idea con la que muchos llevábamos años soñando: brindarnos las herramientas necesarias para crear nuestros propios niveles basados en los títulos clásicos del fontanero. La versatilidad de la pantalla táctil del GamePad de Wii U fue la piedra angular sobre la que se apoyó un potente editor, auténtico protagonista del juego. Esta herramienta, repleta de posibilidades, pero con un uso muy intuitivo, sirvió para dar rienda suelta a nuestra creatividad y para disfrutar de las creaciones de millones de jugadores en todo el mundo, ya que resultaba realmente sencillo compartir las fases a través de Internet. Así, y combinando las mecánicas, enemigos y aspectos gráficos y sonoros de *Super Mario Bros., Super Mario Bros. 3, Super Mario World* y *New Super Mario Bros. U*, por fin tuvimos la oportunidad de sentirnos como Miyamoto en sus tiempos mozos. Bueno, nosotros, y los más de 3,5 millones de "obreros" que se hicieron con el título, quienes inundaron los servidores de Nintendo con más de 7 millones de fases, totalmente originales, y que nos brindaron la experiencia Mario definitiva.

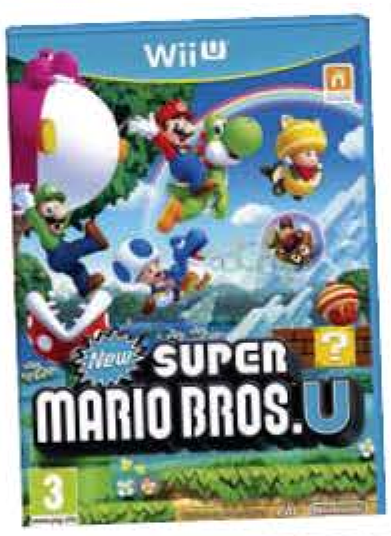




Las posibilidades que brindaba el editor eran inmensas.

NEW SUPER MARIO BROS. U

✪ WII U ✪ 2012



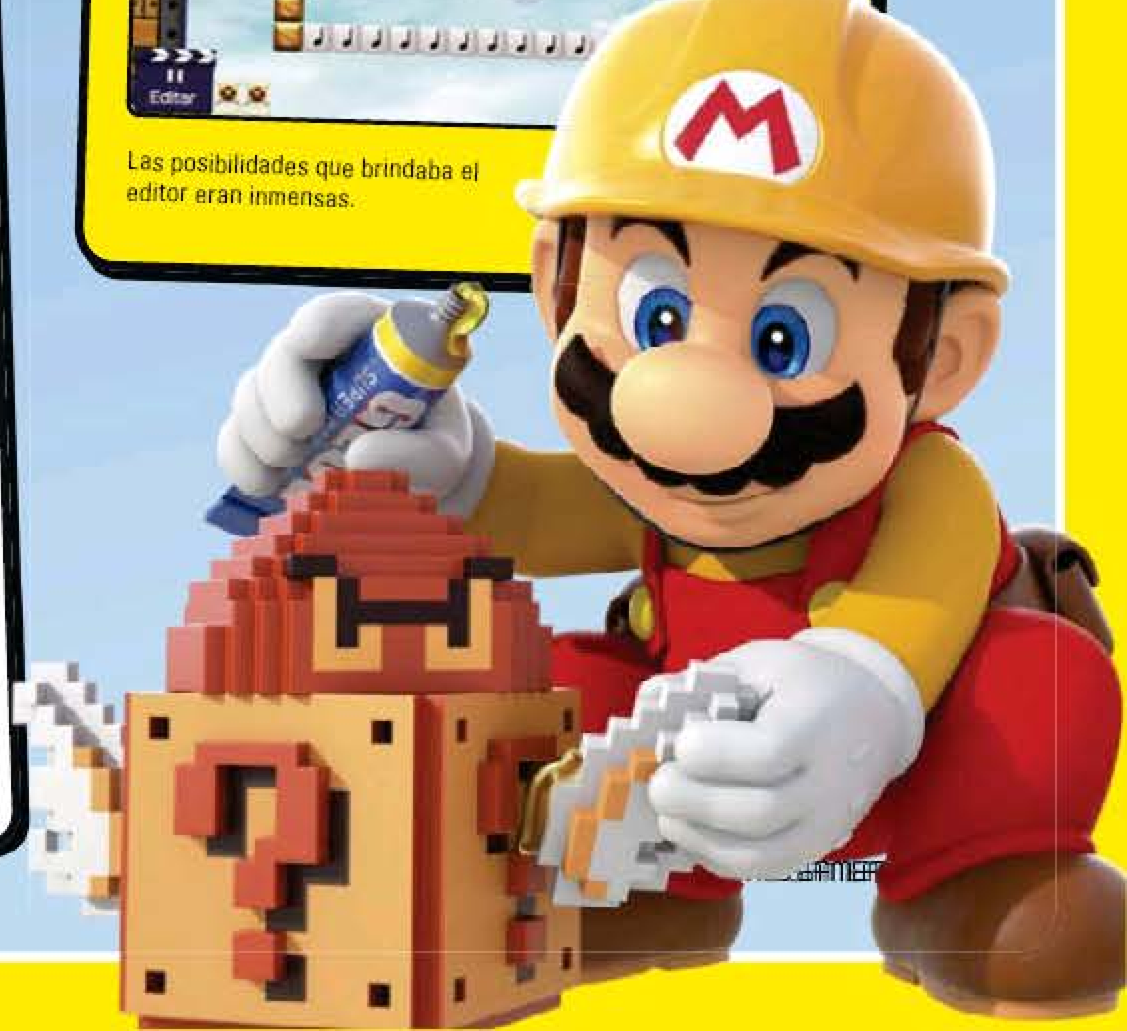
Con la llegada de Wii U, pudimos ver por primera vez a Mario en alta definición gracias a esta versión mejorada y aumentada del título creado inicialmente para Wii. Entre sus principales atractivos se encontraba un marcado componente multijugador, que invitaba a superar sus ocho mundos a cinco jugadores simultáneos (aunque uno de ellos solo podía interactuar colocando bloques desde la pantalla táctil del GamePad). Era así, en compañía, como esta aventura de Mario daba lo mejor de sí, con unos niveles que aglutinaban todos los elementos clásicos de la saga, pero que contaban con un excelente ritmo. Como novedad, vimos por primera vez a Mario enfundado en su disfraz de ardilla, lo que le permitía planear y asirse a las paredes. Tampoco faltó a la cita un nutrido número de modos extra, como Partida Turbo o Caza de monedas, que convertían a Wii U en el centro de cualquier fiesta en casa.



Los gráficos en HD, con una resolución de 720p, y la fluidez, a 60 fps, llevaron las plataformas de Mario a un nuevo nivel.



Mario, Luigi y dos Toad eran los protagonistas de las partidas a cuatro jugadores simultáneos, la mayor baza de esta aventura.



REINVENTA LOS MARIO EN 2D

SUPER MARIO MAKER 2

El 28 de junio, Nintendo Switch se vestirá de gala para recibir a la segunda entrega de Super Mario Maker. Y todo apunta a que será la herramienta definitiva para crear nuestros propios niveles 2D del fontanero.

Ofrecido por Axel Springer Brandlab

Fue uno de los juegos más originales y que mejor partido supo sacar a Wii U. Y no nos extraña, ya que su propuesta no podía ser más atractiva: poner a nuestra disposición casi las mismas posibilidades que, desde hace más de 30 años, han tenido los creativos de Nintendo para diseñar niveles de scroll lateral en *Super Mario Bros.* Por supuesto, la fórmula fue todo un éxito, y gracias a la versatilidad que ofrecía el GamePad táctil de la consola y a lo intuitivo de su editor, miles de jugadores en todo el mundo nos sorprendieron con creaciones que, fácilmente, podrían estar firmadas por los mismísimos Shigeru Miyamoto o Takashi Tezuka. Ahora, casi cuatro años después, y con una nueva consola en plena forma en el mercado, Nintendo recupera esta maravillosa propuesta para brindar a los usuarios de Switch a una experiencia que, os aseguramos, será única. Y lo más atractivo de todo es que *Super Mario Maker 2* no se conformará con trasladar sus mecánicas originales a la consola híbrida, actualizando superficialmente todo lo que ya conocíamos. Nintendo, siendo fiel al "espíritu constructor" del que presume el juego, ha reformado desde sus cimientos todos los elementos del primer título con un objetivo muy claro: crear la experiencia Mario 2D definitiva. Y es que, auque se mantendrán las bases del original, las novedades que incluirá esta continuación serán tan grandes, que todo se sentirá como "nuevo". Incluso si ya le dedicasteis un buen número de horas a la entrega para Wii U. Empezando por el nuevo estilo gráfico, basado en el genial *Super Mario World,* pasando por los cientos de objetos y elementos que se sumarán al editor de niveles, o las nuevas modalidades de juego, entre las que destacarán las partidas multijugador online y el esperado modo historia, con más de 100 fases exclusivas, todo en *Super Mario Maker 2* estará pensado para que el único límite lo marque nuestra imaginación. Sin duda, no se nos ocurre un regalo mejor para todos los que crecimos en compañía de los juegos de plataformas del bigotudo fontanero. Sobre todo, porque a diferencia de otras propuestas que tienen como principal reclamo su lado"retro", *Super Mario Maker 2* no se limitará simplemente a apelar a la nostalgia, a hacernos recordar aquella época en la que disfrutábamos de nuestra NES. Irá mucho más lejos, permitiéndonos reescribir, a nuestra manera, gran parte de las experiencias que tenemos grabadas a fuego, haciéndolas mucho más frescas aún y adaptándolas a nuestras preferencias actuales. Si aún dudáis si emprender este maravilloso viaje al pasado, en este reportaje os desgranamos gran parte de las enormes posibilidades que ofrecerá *Super Mario Maker 2.* Ya veréis que, como mínimo, se trata de un título para soñar. *



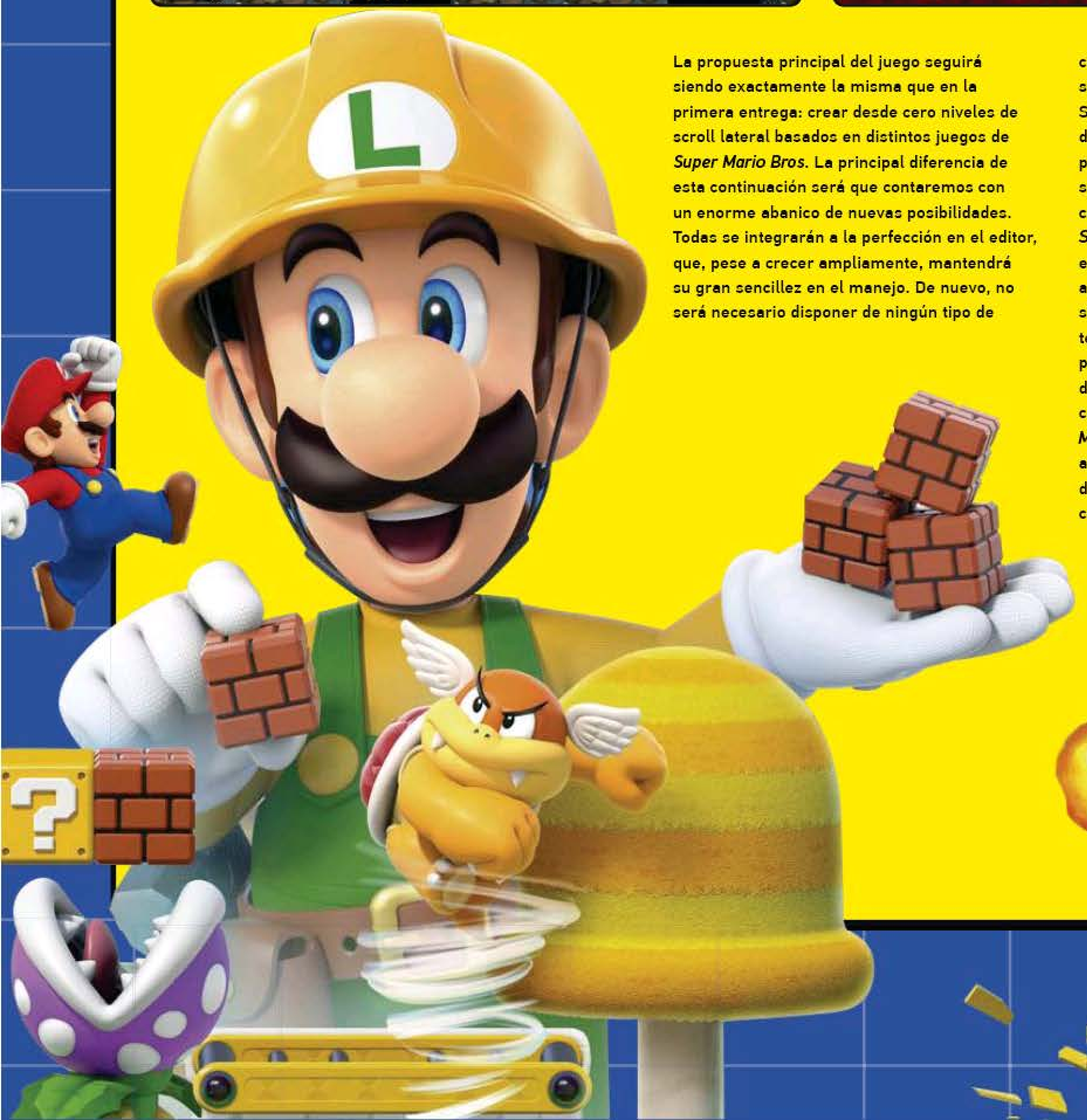
CREANDO EL NIVEL PERFECTO











La propuesta principal del juego seguirá siendo exactamente la misma que en la primera entrega: crear desde cero niveles de scroll lateral basados en distintos juegos de *Super Mario Bros.* La principal diferencia de esta continuación será que contaremos con un enorme abanico de nuevas posibilidades. Todas se integrarán a la perfección en el editor, que, pese a crecer ampliamente, mantendrá su gran sencillez en el manejo. De nuevo, no será necesario disponer de ningún tipo de conocimiento en el desarrollo de videojuegos, solo tener algo de paciencia y buenas ideas. Si contamos con ambas, seremos capaces de construir fases que, perfectamente, podrían pertenecer a cualquier juego de la saga *Mario*. Así, si nos gustan sus títulos de corte más clásico, como *Super Mario Bros.* o *Super Mario Bros. 3*, podremos centrarnos en esos estilos y utilizar solo los elementos que aparecían en esas entregas. Por el contrario, si nos apetece innovar y construir algo único, tendremos la posibilidad de combinar enemigos, potenciadores y objetos de los cinco estilos disponibles. No habrá apenas límites, por lo que cada jugador podrá crear su propia experiencia *Mario* totalmente personalizada. Y si no nos apetece construir, siempre podremos disfrutar de los niveles del modo historia o de los que creen el resto de jugadores.



EL EDITOR MÁS COMPLETO









PENDIENTES

■ En esta segunda parte tendremos más posibilidades que nunca a la hora de configurar la inclinación del terreno. Las pendientes fuertes, por ejemplo, nos permitirán deslizarnos a toda velocidad.

SOL FURIOSO

■ Este caluroso enemigo, que ya nos lo puso muy difícil en *Super Mario Bros. 3*, podrá añadirse a cualquier nivel. Al hacerlo, el implacable enemigo perseguirá a Mario sin descanso, propiciando que el desarrollo de las fases sea mucho más frenético.





GARRA OSCILANTE

■ Entre las decenas de objetos y elementos nuevos, estas garras serán una de las que más opciones creativas aportarán. Podremos configurar su trayectoria y emplearlas para un montón de cometidos, como hacer que Mario se agarre a ellas o que atrapen objetos.

TORBELLINOS

■ Estas corrientes de aire elevarán hacia el cielo todo lo que entre en su radio de acción, incluido al propio Mario. Serán un elemento realmente útil para componer niveles verticales, otra de las grandes nuevas posibilidades que ofrecerá *Super Mario Maker 2*.





IDEANDO EN PAREJA

El componente multijugador será más fuerte que nunca en *Super Mario Maker 2*. Y esto también se reflejará en el editor. Por primera vez, tendremos las posibilidad de pasar un Joy Con a un amigo para crear niveles de forma cooperativa jugando en local. Cada uno de los creadores manejará un puntero diferente y, por supuesto, tendrá a su disposición todas las herramientas. De esta manera, y si nos coordinamos bien, la efectividad y rapidez a la hora de crear niveles crecerá de forma exponencial, ya que será posible organizar un reparto de tareas. Por ejemplo, uno de los jugadores podrá centrarse en construir el suelo y las plataformas, mientras que otro podrá dedicar sus esfuerzos a colocar los enemigos y objetos que estarán presentes en el nivel. Sin duda, será un modo que garantizará grandes dosis de risas y diversión.

CON MUCHO ESTILO



SUPER MARIOS BROS. Y SMB. 3

■ Los dos mejores juegos de Mario en NES seguirán siendo dos de los estilos clásicos con más encanto a la hora de idear niveles. Todo un regalo para los jugadores más nostálgicos.



SUPER MARIO WORLD

■ El estreno del fontanero en los 16 bits fue uno de sus juegos más celebrados. Gracias a su estilo único, crear nuevas fases que nos trasladen a principios de los 90 será coser y cantar.



NEW SUPER MARIO BROS. U

■ Directamente desde los circuitos de Wii U, este estilo tendrá un encanto especial. Y, por supuesto, el editor incluirá todos los objetos, plataformas y enemigos con los que nos sorprendió.



SUPER MARIO 3D WORLD

■ Será la gran novedad en este apartado. Este estilo ofrecerá decenas de nuevas posibilidades, como el disfraz de Mario gato o las tuberías transparentes. Su inclusión es todo un acierto.

ESCENARIOS DE SIEMPRE







Además de los cinco estilos basados en algunos de los juegos más icónicos de Mario, también podremos decidir la ambientación de nuestro nivel eligiendo entre diferentes entornos. A los que ya vimos en la primera entrega, como bajo el agua o el castillo, ahora podremos sumar cuatro nuevos: desierto, nieve, cielo y bosque. Todos incluirán melodías de Koji Kondo, el mítico compositor de los juegos de Mario o de sagas como *The Legend of Zelda*, y sus características orográficas influirán claramente en el desarrollo de los niveles. Por si esto fuera poco, también será posible cambiar la hora del día en la que se desarrollan nuestros niveles, algo que, por supuesto, también tendrá su repercusión a la hora de jugar. Por ejemplo, en los niveles nocturnos el agua se convertirá en un fluido venenoso, algunos elementos positivos cobrarán vida en forma de enemigos o la gravedad se alterará. Combinar este impresionante elenco de posibilidades nos permitirá crear cientos ambientes totalmente únicos. Y lo más interesante de todo es que no solo variarán a nivel estético, sino que podremos jugar con las características propias de los entornos para crear retos únicos y realmente originales.





¡CON MODO HISTORIA!





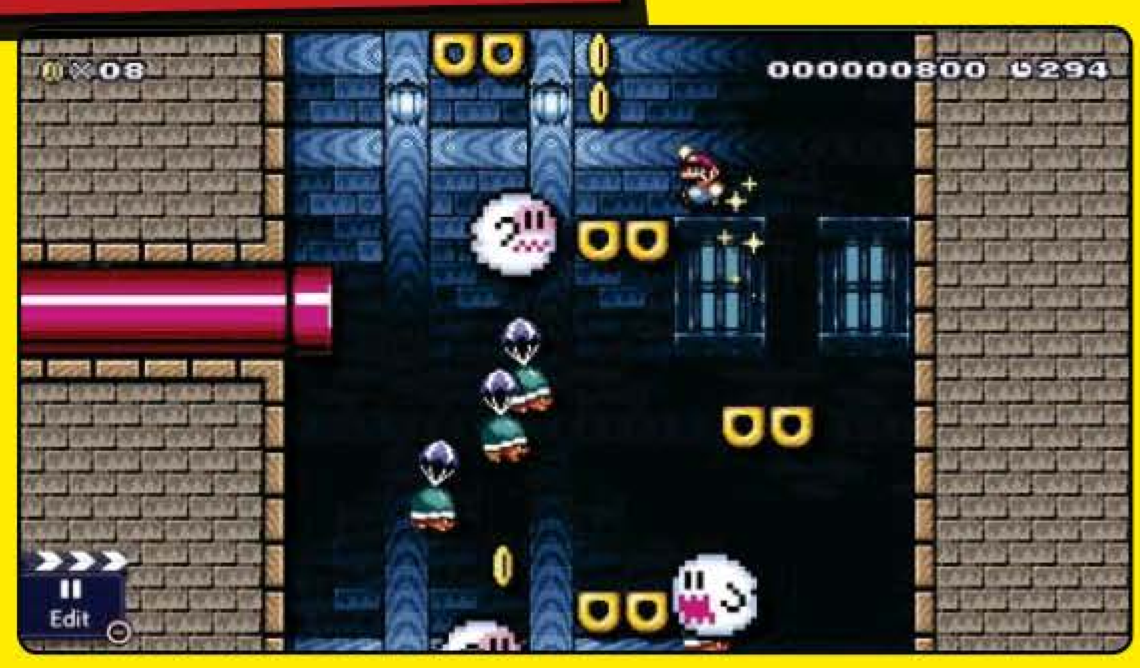




Otra de las grandes novedades será el modo historia, que sin duda fue una de las ausencias más notorias en la anterior entrega. En esta ocasión, Mario no tendrá que rescatar a la princesa Peach de ningún peligro, sino que deberá ayudar a reconstruir su castillo, que ha sido destruido a mala baba. Para hacerlo, deberemos superar más de 100 niveles diseñados por la propia Nintendo y que explotarán al máximo todas las herramientas de creación disponibles en el editor. Así, mientras que las primeras fases servirán de introducción a muchas de las nuevas mecánicas, los siguientes serán todo un derroche de originalidad y contarán con un alto nivel de desafío, dos de las señas de identidad de la gran mayoría de juegos del fontanero. Lejos de ser un mero añadido para salir del paso, este modo historia contará con una gran profundidad jugable, ya que todos los niveles incluirán diferentes retos que invitarán a superarlos una y otra vez. Por ejemplo, podremos intentar recolectar todas sus monedas, algo que, en muchas ocasiones, no será nada sencillo, pero que contribuirá a que las obras de reconstrucción avancen a mejor ritmo. En definitiva, podríamos decir que será todo un nuevo *Super Mario* en 2D que convivirá a la perfección con las mecánicas de creación.

COMPARTIENDO NIVELES





SUBE LAS FASES A INTERNET

■ Compartir nuestras creaciones con otros jugadores seguirá siendo una de las funciones más interesantes del juego. Será más fácil que nunca y, además, podremos añadirles diferentes etiquetas que destaquen el tipo de fase o reto que hemos ideado.

UNA BÚSQUEDA MÁS SENCILLA

■ Gracias al nuevo sistema de etiquetas, filtrar entre los niveles que creen el resto de usuarios será una tarea más rápida y efectiva. Será posible hacer búsquedas específicas de estilo de juego u objetivos para crear nuestras propias colecciones de niveles descargados.





OBJETIVOS MUY VARIADOS



CONSIGUE MONEDAS

■ Todo un clásico que nunca puede faltar en un juego de Mario. Crear niveles en los que la condición sea recoger todas las monedas será un recurso tan sencillo como efectivo.



DERROTA A LOS ENEMIGOS

■ Aplastar a todos los monstruos, acabar solo con un tipo de enemigo en concreto... Jugar con las criaturas del universo de Mario será otro de los retos que podremos crear.



NO TOQUES EL SUELO

■ ¿Llegar a la meta sin tocar tierra? Combinando la capa de *SMB3*, con las garras oscilantes y otros elementos será posible crear fases con objetivos tan originales como este.

JUEGA EN COMPAÑÍA





Por primera vez, el juego online llegará a *Super Mario Maker*. Y lo hará gracias a una gran cantidad de niveles a los que podremos enfrentarnos de forma cooperativa o competitiva. En los primeros, deberemos colaborar para que al menos uno de los jugadores llegue a la meta, mientras que en los segundos vencerá el primero en alcanzarla. Habrá cuatro personajes diferentes para elegir (Mario, Luigi, Toad azul y Toadette), quienes también estarán disponibles en el multijugador local. Esta modalidad, a su vez, tendrá dos variantes: una en la que podremos jugar con tres amigos en una misma consola y otra que nos permitirá crear salas virtuales. Así, cuando cuatro jugadores unan sus Switch, cada uno con su copia del juego, podrán disputar partidas multijugador en modo portátil y, además, subir sus clasificaciones a los rankings online.

CONVIÉRTETETE EN EL MEJOR CREADOR



PUNTOS DE CREADOR

■ Cada jugador tendrá su propio perfil de creador, representado por un Mii personalizado. Cuando subamos niveles a Internet, otros usuarios podrán puntuar nuestro trabajo y obsequiarnos con puntos de creador, lo que nos hará subir en el ránking.



MUCHOS PREMIOS

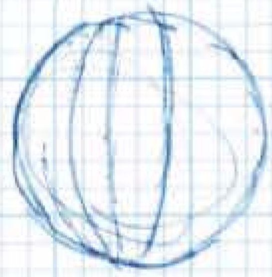
■ Al obtener puntos de creador, así como al superar otros objetivos, podremos desbloquear objetos con los que personalizar la apariencia de nuestro Mii. Habrá un buen número y entre ellos encontraremos camisetas, gorros o los disfraces más emblemáticos de Mario.







La cabeza sobre el agua: Mi primer mes en Ocean



El 19 de enero de 1987, con 16 años, comencé a trabajar en Ocean Software como diseñador gráfico de, principalmente, ZX Spectrum. Esta es la historia de mis primeras semanas como grafista.

Texto de Mark R Jones



» Bocetos de logo para *Wizball* antes de que se completara el arte del juego.

Mi primera visita a las oficinas de Ocean en el 6 de Central Street fue el 8 de enero de 1987. Después de que el tren llegara desde Northampton, acompañado por mi madre, andamos la corta distancia sobre la nieve a punto de derretirse desde Piccadilly Station a los cuarteles generales de Ocean en el centro de Manchester. Después de que nos dieran la bienvenida, bajamos unas escaleras hasta las oficinas del jefe de desarrollo de software, Gary Bracey, en el sótano del edificio. La entrevista fue una charla informal en la que Gary me contó cómo funcionaban las cosas en Ocean, cuál era el horario de trabajo y detalles sobre el salario. Me hizo un tour por el edificio, donde me presentaron a parte del equipo, como Jonathan 'Joffa' Smith o Paul Owens, sobre quienes ya había leído en revistas.

Vimos algunos de los nuevos títulos que se estaban desarrollando allí, como *Short Circuit* para ZX Spectrum y *Arkanoid* para Commodore 64. Fue la primera vez que vi juegos comerciales sin terminar, y me emocionó tremendamente que se me diera ese privilegio. El lugar estaba inundado por el olor a café, humo de cigarrillos e higienes dudosas del equipo. De vuelta a la oficina, Gary me ofreció el trabajo. Yo estaba encantadísimo. Ocean parecía un sitio estupendo para trabajar. Me parecía muy interesante ayudar a hacer juegos como con los que llevaba jugando tres años en casa. Después de una rápida charla con mi madre, acepté el trabajo allí mismo.

Cuando llegué no había ningún programador que pudiera trabajar conmigo. Hasta que me lo adjudicaron, se me iban dando pequeños encargos. Encontré una mesa y algo de equipo y mi primera tarea, asignada por Gary Bracey, fue diseñar una pantalla de carga para un programa educativo titulado *Say No To Strangers* para una asociación de prevención de crímenes. No fue un arranque muy emocionante.

Mi siguiente trabajo fue modificar el título de un juego de carreras en una pantalla de carga ya acabada. Tenía que eliminar



» La carta que informaba a Mark de que Ocean Software estaba interesada en ofrecerle un trabajo.


ocean

OCEAN SOFTWARE LIMITED
Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS
Telephone: 061-832 6633 (10 LINES)
Telex: 669977 OCEANS G.
FAX No. 061-834 0650

Our Ref: GB/js

Mark Jones Esq.,





Oficinas de Ocean en Central Street, Manchester, a mediados de 1987.



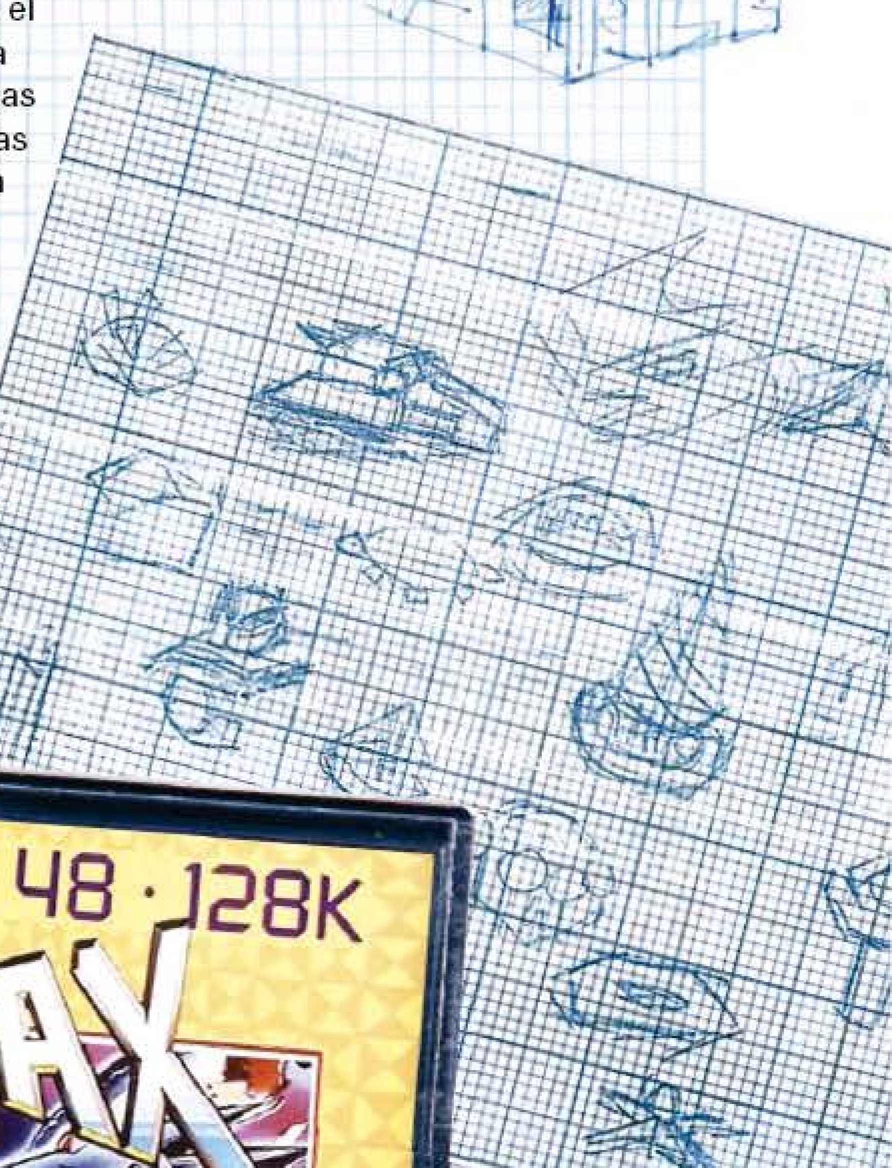
» Cuando las cintas de pre-producción de *Mag Max* llegaron a Ocean para ser testeadas, me quedé con una.

las palabras '*Hyper Rally*' y sustituirlas por un nuevo título, '*Road Race*.' Era una conversión largamente retrasada que, evidentemente, había acabado teniendo una calidad muy pobre para los estándares de 1987.

Antes de verlo en marcha, noté que no iba demasiado rápido, lo que obviamente no era demasiado bueno si se suponía que iba de una carrera a muchos kilómetros por hora. Ocean había conseguido recuperar parte del dinero invertido en su desarrollo vendiéndoselo a *Your Sinclair,* que planeaba incluir Road Race en una cinta de regalo. Hice los cambios y añadí 'Un regalo de Pascua de Ocean' encima del título. También escribí 'Rótulos: Mark R Jones' en algún espacio que quedaba libre en la esquina inferior izquierda, y lo oculté de tal manera que solo era visible cuando se eliminaran los atributos de color. De ese modo, una vez fuera lanzado, podría demostrar a mis amigos que era mi trabajo.

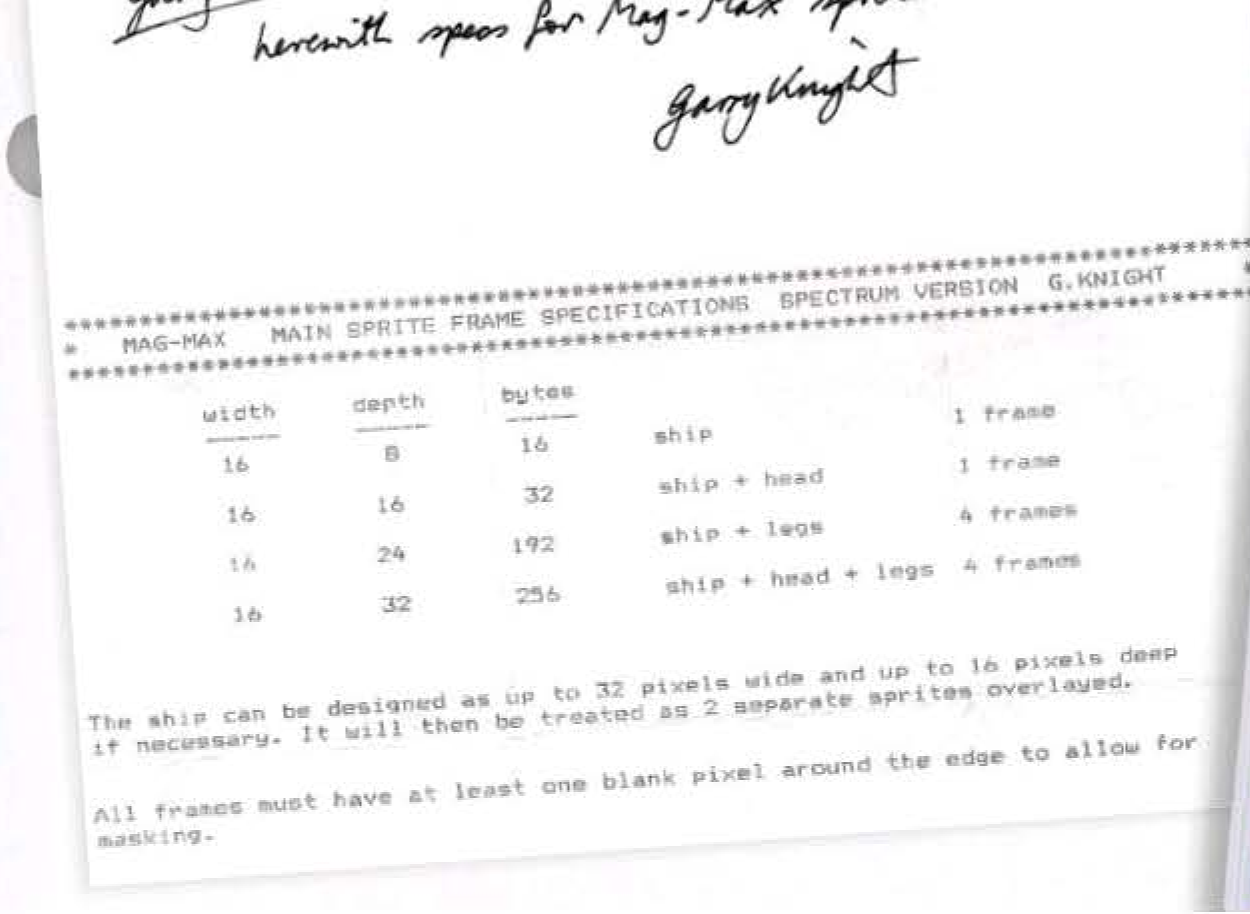
Cuando salió, Gary me pidió que hiciera la pantalla de carga para el *Mag Max* de Spectrum. Era una conversión de una recreativa de Nichibutsu e iba a aparecer en el sello Imagine. No había visto el juego, ni en recreativa ni en Spectrum, así que no tenía ni idea de qué pinta tenía. Lo único que sabía es que tenía que impresionar a todos; tenía que ser lo mejor que había hecho hasta entonces. Primero conseguí una copia del arte de Bob Wakelin para el juego. Cargué *Melbourne Draw* y empecé. Pasaba el tiempo sin que me diera cuenta. Cada par de horas me levantaba a estirar las piernas, y cuando volvía a mi pantalla veía algo que no me gustaba. Si tenía algún pro- ▶





"El lugar estaba inundado por el olor a café, humo de cigarrillos e higienes dudosas del equipo"

» Carta del programador del *Mag Max* de Spectrum, Gary Knight, detallando el tamaño de los sprites y el número de frames disponibles para la animación.



Gary
herewith specs for Mag-Max sprite
Gary Knight

MAG-MAX MAIN SPRITE FRAME SPECIFICATIONS SPECTRUM VERSION G.KNIGHT

width	depth	bytes		
16	8	16	ship	1 frame
16	16	32	ship + head	1 frame
16	24	192	ship + legs	4 frames
16	32	256	ship + head + legs	4 frames

The ship can be designed as up to 32 pixels wide and up to 16 pixels deep if necessary. It will then be treated as 2 separate sprites overlayed.

All frames must have at least one blank pixel around the edge to allow for masking.

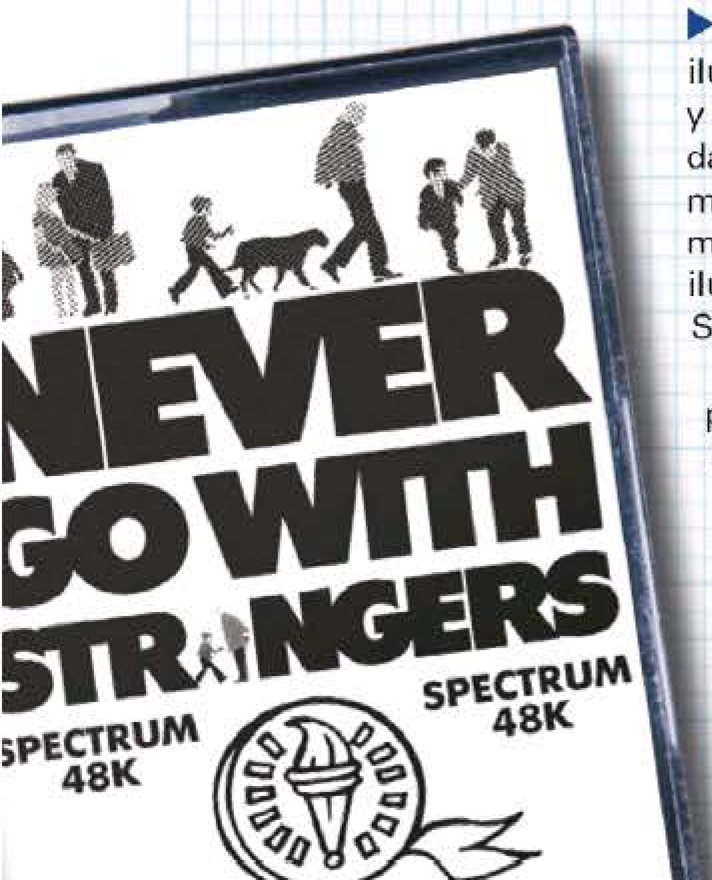




Yo en mi mesa en las 'mazmorras' de Ocean, a mediados de 1987.



» El músico Jonathan Dunn y el grafista de Commodore 64 Steve Wahid juegan a la recreativa de *Operation Thunderbolt*.



blema con algún aspecto de la ilustración, me iba, me despejaba, y cuando volvía encontraba rápidamente la solución. La pantalla me tuvo ocupado tres días. Quedé muy contento de que fuera la mejor ilustración que había hecho con el Spectrum de lejos.

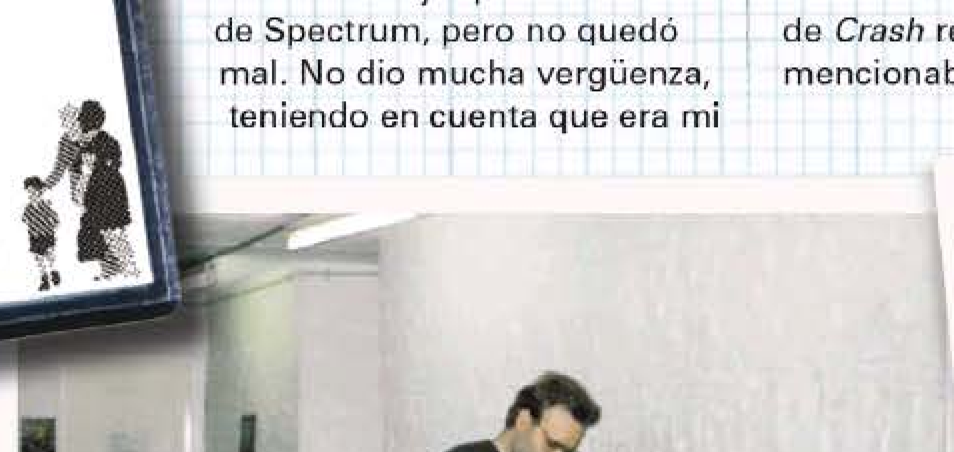
Después empecé a trabajar en la pantalla de carga de la versión para Amstrad CPC del mismo juego. Me causó algunos problemas porque nunca había usado la máquina antes. No solo eso, sino que tuve que aprender a usar el pack de gráficos para el Amstrad, lo que normalmente lleva un montón de práctica. Me llevó algo más de trabajo que la versión de Spectrum, pero no quedó mal. No dio mucha vergüenza, teniendo en cuenta que era mi primer trabajo con la máquina.

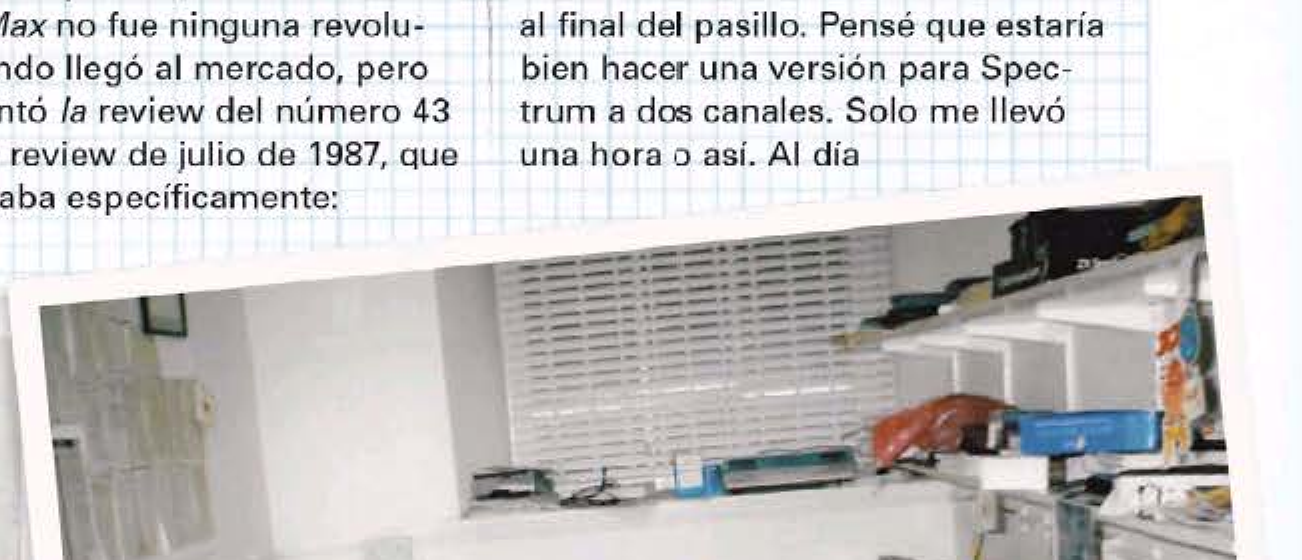
Pensé que había acabado con *Mag Max*, pero Gary me pidió algunos cambios en los gráficos del propio juego. El protagonista no tenía mucha definición. Tenía una carta del programador, Gary Knight, que listaba los tamaños requeridos para el personaje, y así empecé a trabajar en mi primera animación. No había hecho nada en movimiento antes. Dibujé una cabeza de robot, una nave, y animé tres patas de robot en tres frames. Los gráficos acabados pintaban algo mejor que antes. Gary hizo bien en pedir que los rehicieran.

Mag Max no fue ninguna revolución cuando llegó al mercado, pero me encantó *la* review del número 43 de *Crash* review de julio de 1987, que mencionaba específicamente:

"... la estupenda pantalla de carga sube las expectativas". Para mí ya era bastante. *Crash* era mi revista favorita y ahí, en sus páginas, estaba mi primera crítica, y era positiva.

Una noche, alojado en un hotel, me puse a trastear con la utilidad de Spectrum *Wham The Music Box* de Melbourne House, intentando adaptar algo de música de la recreativa de *Arkanoid*. Había estado oyendo las tres melodías del juego cada día en el trabajo porque las versiones de Spectrum y Commodore 64 se estaban haciendo al final del pasillo. Pensé que estaría bien hacer una versión para Spectrum a dos canales. Solo me llevó una hora o así. Al día





» Mark K Jones, Shaun Ridings, Steve Lavache y John Brandwood trabajando en el departamento de programación de Ocean.





» Aquí estoy posando con dos chicas del departamento de ventas, Jane Smithies y Clare Barnwell, en el stand de Ocean en el PCW Show de Londres en 1987.



Yo y mi amigo Mark Edwards, muy elegantes con gorras de Ocean.

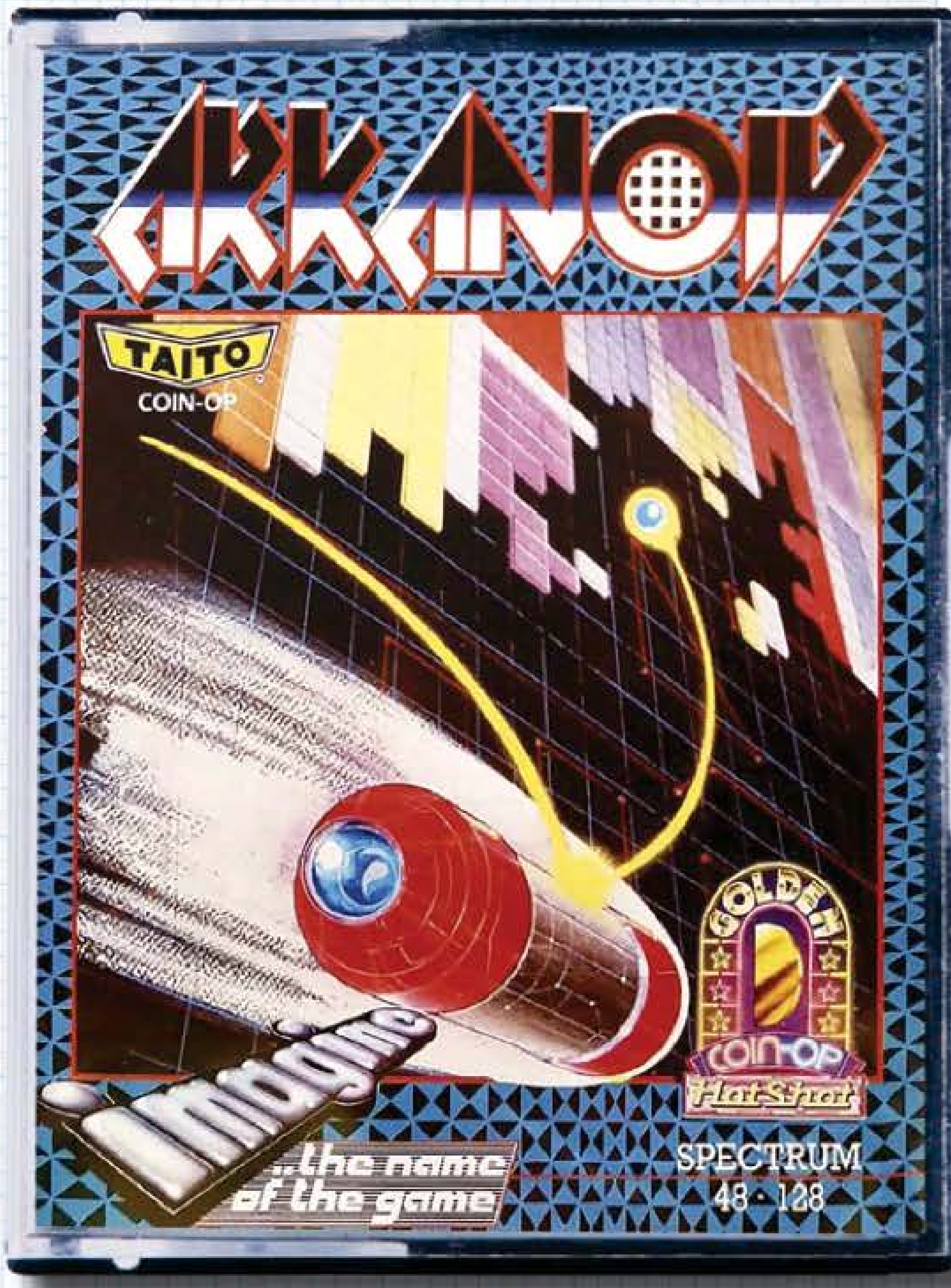
"Crash era mi revista favorita y allí, en sus páginas, estaba mi primera crítica, y era positiva"

siguiente, en el trabajo, se las puse a Mike Lamb, el programador de Spectrum de *Arkanoid*. Le gustó y de inmediato las metió en el juego. Ronnie Fowles, el grafista, incluso me acreditó en la pantalla de carga.

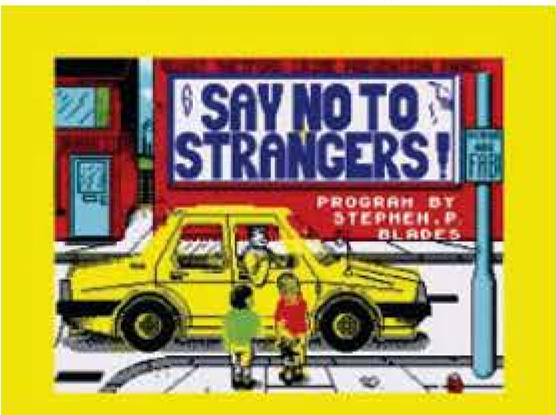
No tuve que esperar mucho antes de que arrancara mi primer proyecto propiamente dicho. Había un juego que estaba siendo desarrollado fuera de la oficina por Sensible Software para Commodore 64. El año anterior habían programado un juego para Ocean titulado *Parallax* que había sido bien recibido. A Gary le había encantado la última versión que había llegado y pensó en desarrollar una conversión a Spectrum, casi a la vez que la de Commodore 64. Este nuevo juego se llamaba *Wizball*. Me emparejaron con un chaval llamado Steve Watson. Era un programador recién llegado que había escrito un juego publicado por *The Edge* titulado *Psi Chess*, para Spectrum. Me ponía un poco de los nervios con su pequeña barba y su pelo largo, lo que le granjeó su apodo de 'Catweazle', como en la serie del mismo nombre.

» [ZX Spectrum] Mi trabajo componiendo la música para *Arkanoid* solo me ocupó un par de horas.





MIS MINI ENCARGOS Mark nos habla de su trabajo



SAY NO TO STRANGERS

■ Esta pantalla de carga de Spectrum muestra a un hipotético secuestrador de niños invitando a un par de criaturas a que suban a su coche. Se pueden ver un par de referencias a Ocean. De aspecto poco profesional, debido sobre todo a que no usé material de referencia.



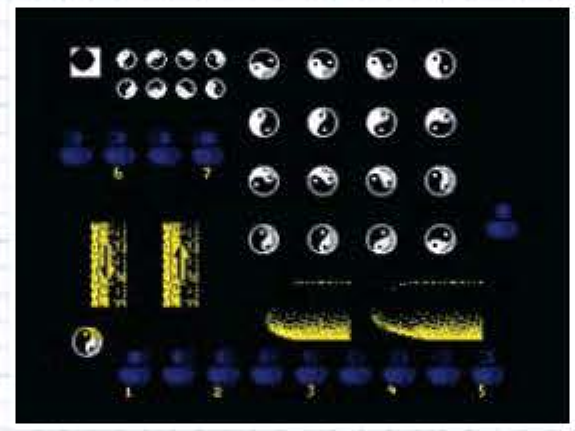
MAG MAX (ZX SPECTRUM)

■ Mi mejor y más profesional trabajo hasta aquel momento, y mi primer encargo completo para un título comercial. Es una pena que el juego no fuera gran cosa. Disfruté mucho dibujándolo y me agradó que recibiera elogios por parte de otros miembros de Ocean.



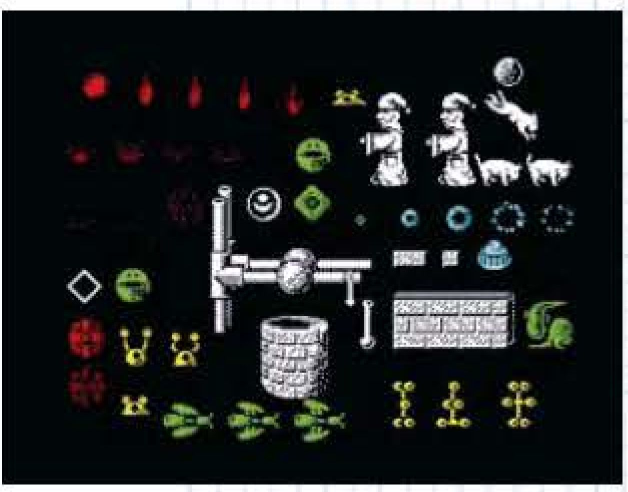
MAG MAX (AMSTRAD CPC)

■ Me puse con esta pantalla de carga para Amstrad inmediatamente después de hacer la de Spectrum. Pero no solo estaba trabajando con una máquina que no conocía, sino que tenía que aprender a manejar el paquete de gráficos. No está mal, teniéndolo en cuenta.



UNUSED WIZBALL SPRITES

■ Trabajé bastante en los 16 frames de una Wizball 'Ying Yang' que no llegó a usarse y que aparecía cuando te volvías invisible. No apareció ni en la versión de Comoodore 64 ni en la de Spectrum, como tampoco lo hizo la animación del gato 'Ying Yang' de 8 frames.



» [ZX Spectrum] Todavía conservo todos mis archivos con sprites de Ocean.



Mi primera tarea en *Wizball* fue dibujar al protagonista y animarlo en bucle con 16 frames, lo que era una apabullante cantidad de frames para un personaje de ZX Spectrum. Resultó más difícil de lo que imaginaba. Después de horas de trabajo, mi primer intento tuvo que ser eliminado por completo, ya que por error lo había programado con líneas negras sobre blanco, y el interior de la Wizball estaba hueco. Si lo hubiéramos metido así en el juego, la Wizball habría tenido el mismo color que el fondo. Tuve que dibujarlo en negro sobre blanco en la pantalla del ordenador para que tuviera el aspecto que yo buscaba.

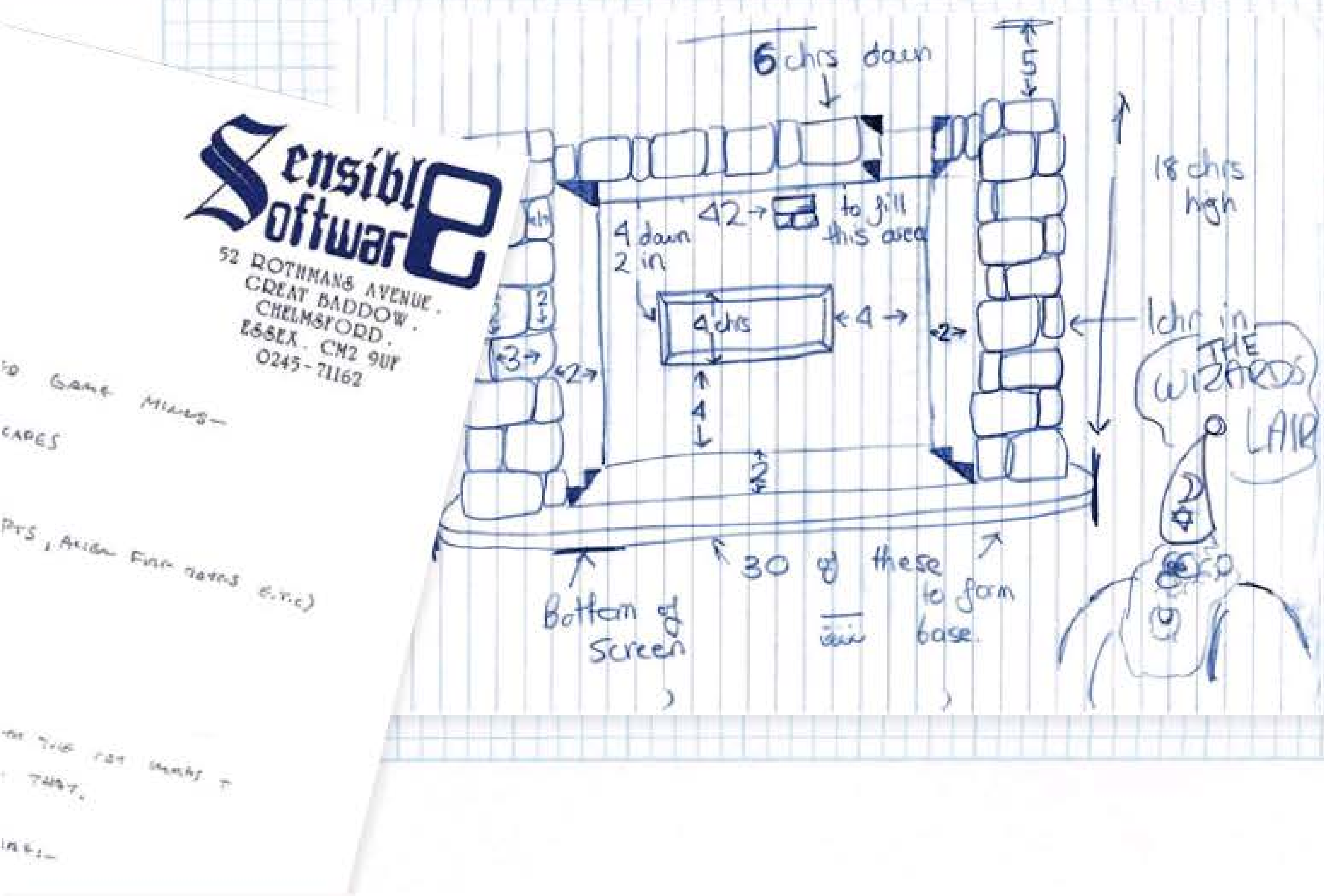
Había hecho muy poco trabajo de animación antes de aquello, no había nada en la cinta de demo que había enviado a Ocean para conseguir el trabajo, y recuerdo que recibí algo de ayuda de otro grafista llamado Simon Butler, que había empezado a trabajar a tiempo completo en Ocean tres semanas después que yo. Simon ya llevaba unos años haciendo este trabajo, y había estado en varias compañías de software.

Simon siempre estaba dispuesto a ayudar a cualquiera en Ocean que necesitara de su experiencia y habilidad. Empecé de nuevo con el gráfico principal de Wizball y en esta segunda ocasión lo perfeccioné y pudo usarse, después de una semana cambiando píxeles aquí y allí, en el juego acabado. No había dibujado nunca unos gráficos de 16x16 píxeles, y mucho menos los había animado a 16 frames.

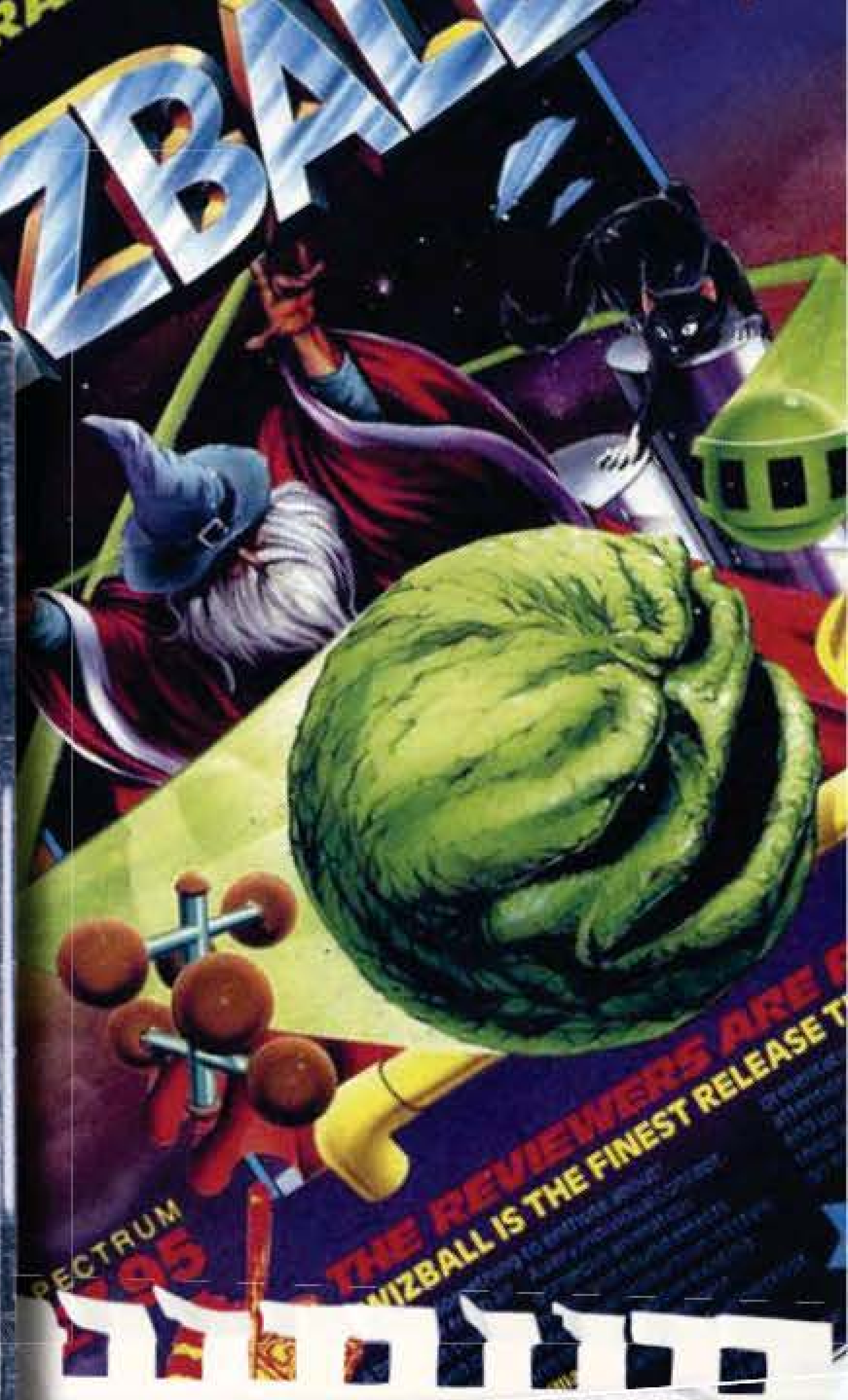
No mucho después del lanzamiento de *Arkanoid,* Gary me dijo: "Mark, ¿qué usaste para hacer la música de *Arkanoid* en Spectrum?". "*Wham The Music Box,* ¿por qué?", respondí. A Gary se le puso la cara larga. "Oh, ¿en serio?" dijo, "¿Por qué no me lo pasaste primero? ¡Ahora tenemos que pagar a Melbourne House!". Aparentemente, si querías incluir algo hecho con su software en un título comercial, tenías que pagar a Melbourne House por los derechos.

Cada par de semanas, una nueva versión de *Wizball* llegaba en un disquette para Commodore 64 y me sentaba con lápiz y papel y dibujaba los nuevos gráficos en la pantalla

"Después de horas de trabajo, mi primer borrador tuvo que ser eliminado por completo"



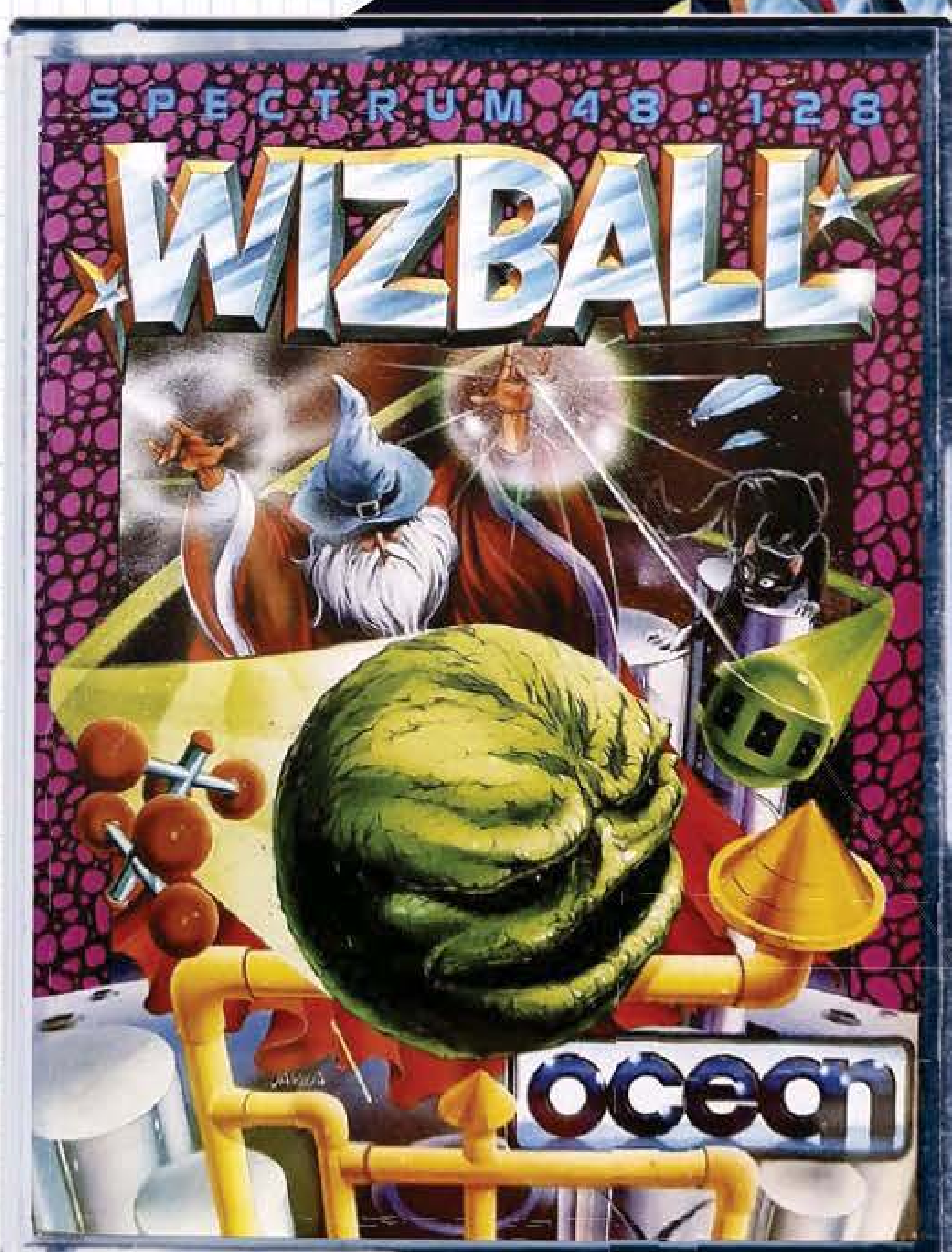




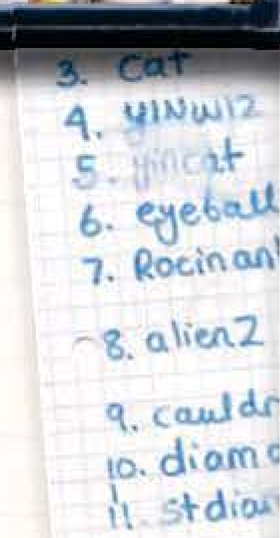


WIZBALL (ZX SPECTRUM)

■ Simon Butler me ayudó con la plantilla inicial cuando estaba intentando dar forma a mi versión de la ilustración de Bob Wakelin para la pantalla del Spectrum. Siempre aparece mencionada entre las mejores pantallas de carga de Spectrum, lo que me enorgullece.



» Traduje el alucinante arte de Bob Wakelin a la pantalla del ZX Spectrum, y creo que hice un buen trabajo.

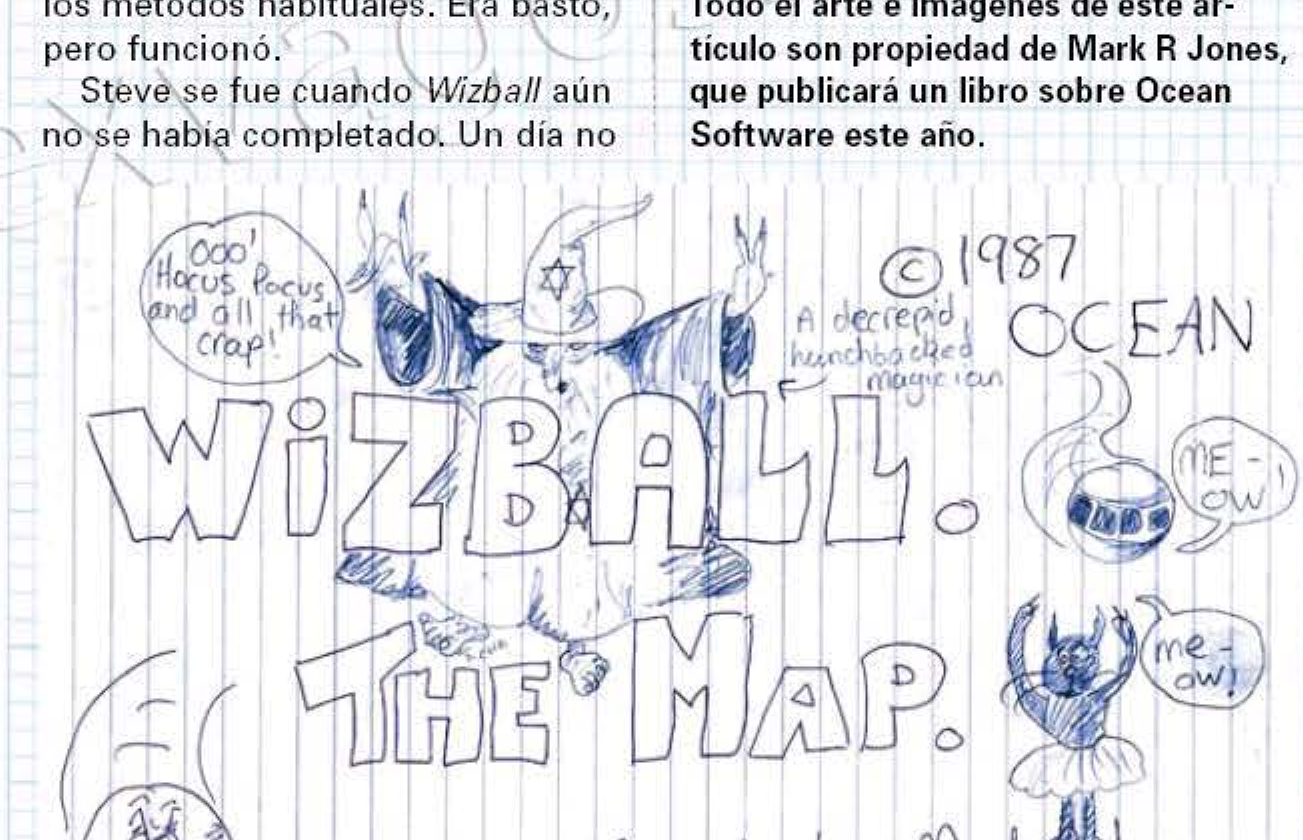




para traducirlos a Spectrum. El único dolor de cabeza que tuve fue el de adaptar el impresionante gráfico del Monte Rushmore. La versión de Commodore 64 tenía un aspecto alucinante, y mi equivalente en Spectrum tenía que brillar también. Después de unas horas trasteando, mi versión resultaba bastante patética. Después de una mañana entera intentándola hacer a mano, me vino la inspiración, y encontré una solución que implicaba hacer algo de trampa. Pegué una trozo de acetato a una pantalla de Commodore 64, ejecuté la última demo de *Wizball* y pausé cuando apareció el Monte Rushmore. Calqué el gráfico, lo pegué a mi monitor de Spectrum y dibujé la silueta en la pantalla apagada. Una vez lo dibujé en el Spectrum, rellené los huecos con los métodos habituales. Era basto, pero funcionó.

Steve se fue cuando *Wizball* aún no se había completado. Un día no apareció y no volvimos a verle. El juego fue finalizado por Paul Owens, otro programador de Z80, y se lanzó tarde. Se quedaron un montón de características por implementar, y a mi juicio llegó a las tiendas incompleto. No estaba muy feliz... pero fue la primera y, definitivamente, no la última lección acerca de la impredecible naturaleza de la industria. Pero esa es otra historia para otra ocasión. ✱

Todo el arte e imágenes de este artículo son propiedad de Mark R Jones, que publicará un libro sobre Ocean Software este año.





LA EXTRAÑA HISTORIA DE

CASIO *LOOPY*



El de Loopy fue un caso raro: una consola de 32-bit orientada exclusivamente para chicas, que incluía una impresora de pegatinas. Sus creadores nos cuentan la historia que hay detrás de esta peculiar aportación de Casio al mundo del videojuego.

Texto de Lewis Packwood

En los 90 fuimos testigos de una riada de consolas raras provenientes de Japón, como la Wondermega o la Playdia. Quizás, el caso más raro fue el de Casio Loopy, un cruce delirante entre consola y máquina de pegatinas. Fracasó en ventas y no se lanzó fuera de Japón, pero últimamente ha alcanzado altos precios entre los coleccionistas del planeta, que la valoran por su carácter único.

Uno de estos coleccionistas es Frazer Rhodes, cuya colección completa e impoluta de Neo-Geo AES puede verse en las páginas de *Neo-Geo: A Visual History*, de Bitmap Books. Su pasión es la máquina de SNK, pero tiene debilidad por las consolas japonesas de la época, en especial las raras. "Siempre he sido fan de los raros, los segundones, los perdedores", dice. A principios de los 90, de Japón venía todo tipo de cosas, era una época emocionante. Era un torrente de nuevas consolas e ideas... de modo que cada vez que comprabas *CVG* o *Mean Machines*, había una sección con lo último de Japón. Y creo que cuanto más rara y maravillosa, más me interesaba en ella".

Loopy era rara y maravillosa, fruto de un "push" interno de Casio por productos innovadores. Tetsuya Hayashi y Kunihiro Matsubara estaban trabajando en el departamento de instrumentos musicales de Casio a principios de los 90, cuando la gerencia les dio la orden de "dar con un producto que supusiese un nuevo negocio para Casio". Otros cuatro equipos recibieron la misma orden, con proyectos que acabaron siendo la cámara QV-10 (la primera cámara digital LCD de consumo) y el Tele LT-70 de videollamadas. Pero el equipo de Hayashi y Matsubara siguieron una ruta muy distinta.

"El equipo pensó en productos educativos", recuerda Matsubara. "Pero como los asistentes digitales de Casio para niños como el JD-300 (de 1992), eran un éxito comercial, y las consolas eran muy populares en todo el mundo, elegimos una consola de videojuegos. Para diferenciarnos, la combinamos con la tecnología de impresión de etiquetas de Casio".

Hidekazu Tanaka estaba a cargo de la promoción de ventas de juguetes electrónicos de Casio en esa época, y recuerda que pensó que incorporar pegatinas era una buena idea. "Casio tenía una gama de juguetes electrónicos," recuerda, "que abarcaba organizadores electrónicos, impresoras de etiquetas o procesadores de texto para niños. El mercado de juguetes electrónicos estaba en auge por entonces. Y claro, consolas como Super Famicom eran populares, también, y las pegatinas siempre son populares entre los niños. Pensé que sería interesante combinar juegos y pegatinas. "Por otra parte," dice, "me preguntaba: '¿vamos de verdad en serio con el negocio de los juegos? ¿Va a funcionar?' Casio era buena con los productos de "una vez", pero el mercado de los juegos era



distinto, requería que los usuarios compraran un juego tras otro. Estaba ansioso por ver cuántos juegos podríamos crear, siendo el resultado final siempre el mismo, una pegatina".

La idea de incorporar stickers llegó más tarde durante el desarrollo, recuerda Matsubara. "Casio también hacía pantallas LCD, así que en un punto también estuvo sobre la mesa hacer una portátil. Pero en su lugar, queríamos crear algo que no existiera aún, así que pensamos en usar la tecnología que tenía Casio, y la impresora de etiquetas se incorporó a la consola".

"Casio era buena con los productos de "una vez", pero el mercado de los juegos era distinto, requería que los usuarios compraran un juego tras otro"

Hidekazu Tanaka



» The Magical Shop permite conectar la consola Loopy a una cámara o vídeo VCR.



» *Lupiton's Wonder Palette* y PC Collection usaron el Loopy Mouse y permitían a los usuarios crear sus ilustraciones.

Casio tenía poca experiencia previa en el mercado de juegos. En 1983, la compañía lanzó a la vez el Casio PV-1000 y las consolas PV-2000, basadas en el procesador Z80, pero pronto desaparecieron. El organizador electrónico de Casio de 1990, Super Picky Talk, también permitía cuidar de perros virtuales, adelantándose a la locura Tamagotchi. Pero a todos los efectos, Casio era nueva en la industria del videojuego, lo que causó dolores de cabeza al equipo de desarrollo de Loopy.

"Los miembros del equipo eran desarrolladores de instrumentos musicales electrónicos y no tenían conocimientos de gráficos", dice Matsubara. "Así que le pedimos a la academia de animación Yoyogi [el estudio más antiguo de Japón] que nos ayudara y supervisara los personajes de los juegos. Solo la música de fondo de los juegos (puedes elegir entre una variedad de música) era nuestro campo de experiencia. Al principio, el software de los juegos se hacía casi por completo a nivel interno. Pero después necesitamos incrementar el número de juegos, y se externalizó".

Otra peculiaridad de Casio Loopy fue que se comercializó sólo para chicas. No fue la intención al principio del desarrollo, según Matsubara, pero a las empleadas de Casio les gustó la idea de hacer pegatinas, "y ese uso inesperado de la consola pareció llamar la atención de la dirección. Había un montón de juegos para chicos, así que fue distinto e interesante para la dirección, y se decidió apuntar hacia el público femenino". Tanaka aclara que el procesador de texto con stickers de Casio ya era muy popular entre las niñas, pero sólo podía producir pegatinas en blanco y negro, mientras que Loopy podía imprimirlas a todo color.

"Los miembros del equipo eran desarrolladores de instrumentos musicales electrónicos y no tenían conocimientos de gráficos"

Kunihiro Matsubara

En cuanto a los juegos de Loopy, el equipo quería hacer algo distinto. "Había muchos juegos para chicos," dice Matsubara, "pero la mayoría eran de deportes, carreras, disparos o como *Super Mario*, que se acaban al completar todos los niveles". Para apuntar al mercado femenino, el equipo puso el foco en juegos más abiertos que fomentaban la creatividad, pero encontraron oposición interna al alejarse de géneros más tradicionales. "Hasta la gente de ventas de Casio decía, 'Todos los juegos son así, ¿por qué queréis cambiarlo?'", recuerda Matsubara. En lugar de ofrecer experiencias pasivas, queríamos juegos en los que el jugador fuera más creativo".

Los juegos resultantes fueron ciertamente distintos, aunque bastante simplistas. Los cinco juegos de lanzamiento (*Anime Land*, *Bow-Wow Puppy Love Story*, *Dream Change*, *HARI HARI Seal Paradise* y *Caricature Artist*), eran casi todos herramientas para montar pegatinas o hacer dibujos para imprimirlos. *Bow-wow Puppy Love Story* (*Wan-Wan Aijou Monogatari*) sobresalió al ser el único juego "de verdad" de los del lanzamiento, una aventura en la que controlamos a la chica Momo y su cachorro Baku. Su guión fue obra de Kenji Terada, escritor de escenario de los tres primeros *Final Fantasy*, e incluso Terada apareció en el evento de lanzamiento de Loopy para prensa, que tuvo lugar cerca del cuartel de Casio.

Loopy, conocida también como My Seal Computer SV-100, ('seal' es el término japonés para sticker), se lanzó en octubre de 1995 a un PVP de 25.000 yenes, mientras que ▶



» Los componentes internos de Loopy la sitúan, en términos de potencia, entre Super Famicom y PlayStation.

EL *LOOPY* CATÁLOGO

BOW-WOW PUPPY LOVE STORY

LANZAMIENTO: 1995

■ Según el jefe de ventas Hidekazu Tanaka, fue el juego más vendido de Loopy. El guión fue escrito por Kenji Terada, conocido por *Final Fantasy*, y la historia nos presenta a una chica llamada Momo y su perro Baku quienes se adentran en un mundo de frutas y verduras sensibles.

DREAM CHANGE: KOKIN-CHAN'S FASHION PARTY

LANZAMIENTO: 1995

■ El segundo juego más vendido de Loopy según Tanaka, *Dream Change* nos ponía a los mandos de una chica que aspiraba a ser una top model. Los jugadores podían vestirla e imprimir sus conjuntos. Lo desarrolló Alfa System.

ANIME LAND

LANZAMIENTO: 1995

■ Este sencillo programa de ilustración te permitía crear escenas con personajes anime, comida, flores y otros objetos, para después imprimirlos como pegatinas para ponerlas en cualquier sitio. Fue desarrollado internamente por Casio y venía incluido con la consola en el lanzamiento de la misma.

HARI HARI SEAL PARADISE

LANZAMIENTO: 1995

■ Otro software de ilustración para Loopy, *HARI HARI Seal Paradise* permitía crear stickers con nombres y pequeñas imágenes usando una amplia variedad de fondos y fuentes, y fue, de nuevo, desarrollado internamente por uno de los equipos de Casio.

CHAKRA-KUN'S CHARM PARADISE

LANZAMIENTO: 1997

■ Desarrollado por Armat, es el último juego lanzado para Loopy, y el más difícil de encontrar hoy día. Lo protagoniza Chakra-kun, un travieso gato de un manga de la época creado por Joju Sayuri, y gira en torno a la adivinación y clarividencia.



I WANT A ROOM IN LOOPY TOWN!

LANZAMIENTO: 1996

■ Como todos los títulos de Loopy lanzados de 1996 en adelante, *I Want A Room In Loopy Town* es compatible con el Loopy Mouse, lanzado ese año. El juego se creó con las indicaciones de Kenji Terada, y nos ponía a diseñar una habitación.

PC COLLECTION

LANZAMIENTO: 1996

■ Esta colección de 10 aplicaciones se incluía con el ratón Loopy Mouse y también estaba disponible por separado. Entre las aplicaciones había un procesador de texto, horóscopo, compositor de música y, como no podía ser de otra manera, un software de dibujo.

LUPITON'S WONDER PALETTE

LANZAMIENTO: 1996

■ Sí, otro programa de ilustración, pero este fue uno de los pocos títulos de Loopy que no fue creado por un equipo interno de Casio. El responsable fue Axes Art Amuse, el estudio que desarrolló *ClockWerx* para SNES y Saturn.

CARICATURE ARTIST

LANZAMIENTO: 1995

■ Tanaka recuerda que este fue el tercer juego más vendido de Loopy, y es también otro programa de ilustración, esta vez uno que permite a los usuarios crear caricaturas para después imprimirlas como stickers. ¿Puedes imaginar uno de los temas favoritos?

LITTLE ROMANCE

LANZAMIENTO: 1996

■ Un programa de creación de cómics, en el que puedes rellenar el texto de los bocadillos y unirlos a personajes pre-creados, o diseñar tus propios personajes de cero. Y después, como no podía ser de otra manera, imprimir el cómic resultante.



» La historia de amor de Frazer con Casio Loopy comenzó hace una década, cuando un amigo compró unas cuantas durante una visita a Japón.

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Conoce al coleccionista que está obsesionado con todos los productos de Loopy

Frazer Rhodes (@frazer_HX) compró su primera Casio Loopy hace ocho años, cuando otro coleccionista que conocía trajo unas diez consolas nuevas, a estrenar, de Japón. Pagó 65 £ por la máquina, pero el interés por las consolas únicas japonesas repuntó años después, y la acabó vendiendo a un museo en Italia por 375 £.

Desde entonces, dice, los precios han bajado un poco, ya que la gente tiene más acceso a los sitios de subastas japoneses como Yahoo Japan. Consolas con caja aparecen ocasionalmente en eBay entre 100-225 libras, pero Loopy es más común en webs japonesas.

Frazer dice que ha pagado entre 20 y 25 libras por la mayoría de sus juegos de Loopy en Yahoo Japan, más tasas y envío. Sigue a la caza del juego más raro de Loopy, *Chakra-kun's Charm Paradise*, que se lanzó al final de la vida de la consola en 1997. "No lo he visto a la venta. Sospecho que habrá otros pocos coleccionistas que están buscando ese mismo juego, así que las cosas pueden ponerse interesantes cuando aparezca."

Él señala que los juegos tienden a ser "más o menos todos lo mismo", un surtido de software de creación de stickers y juegos de aventura sencillos, pero que Magical Shop, que permite conectar la Loopy a un vídeo o cámara de vídeo, es "probablemente la mejor cosa de Loopy, al menos desde una perspectiva techie". El periférico está a la venta en eBay por unas 70-95 libras.

En cualquier caso, dice, lo más difícil de coleccionar Loopy es "en realidad, conseguir la cinta para imprimir los stickers". Como consumible, la cinta de pegatina se está volviendo cada vez más rara con los años. "Si todo el mundo imprime los stickers no habrá más cinta". Hace poco consiguió comprar un nuevo cartucho de pegatina por 17 £ con envío, un considerable aumento respecto a los precios iniciales: "¡el sticker de la caja dice que originalmente costaba 98 yenes!"

» La colección de Casio Loopy de Frazer es impresionante, aunque sigue buscando una copia de *Chakra-kun's Charm Paradise*, el título más raro del sistema.





» El ratón Loopy Mouse iba incluido con PC Collection, y podía usarse con el software de dibujo.

▶ los juegos costaban 6.000 o 7.000 yenes. Por comparar, PlayStation se lanzó un año antes por 39.800 yen. Tanaka dice que la reacción inicial de la prensa fue positiva: "como Casio era considerado el líder en la industria del juguete electrónico, la respuesta de los medios fue como 'Oh, la siguiente bomba son los sticker.' Nos alabaron por tener buen ojo". Matsubara también recuerda que la respuesta de los usuarios fue "muy favorable". Él y Matsubara fueron reclutados para ayudar al equipo de ventas durante la campaña de Navidad de 1995, y recuerda estar en tiendas, enseñando la consola. "Loopy era un imán para los niños," recuerda. "Los niños que querían sus propios stickers hacían largas colas en las tiendas. Tuvieron que decirles que "solo un sticker por cabeza" porque las colas eran muy largas. Pero tras recibir su pegatina, muchos volvían a hacer cola".

A pesar de las colas, Loopy permaneció en las estanterías de las tiendas. "Como las ventas en Navidad no alcanzaron las expectativas de la dirección," dice Matsubara, "Loopy se consideró un fracaso a los tres meses de lanzarse". Una nota de prensa de 1995 estimó que se produjeron 200.000 unidades en el primer año, aunque nadie en Casio tiene cifras de cuántas se hicieron o vendieron. Pero como señala Frazer, que sea fácil, incluso ahora, encontrar Loopys a estrenar, indica que muchas no llegaron a entrar en los hogares.

Del mismo modo, no está claro cuando dejó de fabricarse, aunque un ratón y cuatro juegos más se lanzaron en 1996, y el último juego, *Chakra-kun's Charm Paradise*, se comercializó en 1997.

Eso marcó el fin de la ambición de Casio en el mercado de los videojuegos. Al preguntarles si la compañía tuvo planes de hacer una sucesora de Loopy, Hayashi y Matsubara se carcajean: la máquina fue una prueba, y no funcionó. A pesar de todo, es una consola de culto: Matsubara recuerda que un estudiante de EE.UU. fue a Japón a entrevistarle sobre Loopy hace cinco años, y le dio algunos de sus viejos juegos de Loopy.

El fracaso de Loopy sorprende dada la fascinación de los jóvenes nipones por los stickers. En julio de 1995, Atlus lanzó la primera máquina 'Purikura' (abreviatura de Purinto Kurubu, o Print



» El rollo de pegatina le costó a Frazer bastante más que los 98 yenes con los que se comercializó en Japón.

COMPARACIÓN TÉCNICA

Aunque Loopy se lanzó un año antes que PlayStation, los ingenieros de Casio decidieron apuntar más a los niveles de rendimiento de Nintendo Super Famicom, que por aquella época tenía mayor cuota de mercado en Japón. El resultado fue una consola de 32-bit con especificaciones técnicas que quedan en un punto intermedio entre las dos máquinas.



	SUPER FAMICOM	LOOPY	PLAYSTATION
CPU	16-bit custom WDC 65C816 core	32-bit RISC SH-1	32-bit RISC MIPS R3051
FABRICANTE CPU	Ricoh	Hitachi	LSI Logic Corp
VELOCIDAD CPU	3.58 MHz	16 MHz	33.8 MHz
RAM	128 KB	512 KB	2 MB
CHIP GRÁFICO	PPU con 64 KB SRAM	Video Display personalizado Procesador con 128 KB VRAM	GPU 32-bit de Sony con 1MB VRAM
CHIP DE SONIDO	S-SMP con CPU de 8-bit y DSP de 16-bit	Sonido PCM personalizado (el mismo que los instrumentos electrónicos de Casio de la época)	SPU 16-bit de Sony con soporte ADPCM
TAMAÑO CARTUCHO/CD	~0.25–4 MB*	2 MB o 4 MB	660 MB

*Algunos títulos venían en cartuchos de mayor capacidad

Club). Meses más tarde, una de las máquinas apareció en un show de TV de la popular banda SMAP, y el fenómeno Purikura estalló: todo tipo de máquinas llenaron los salones japoneses.

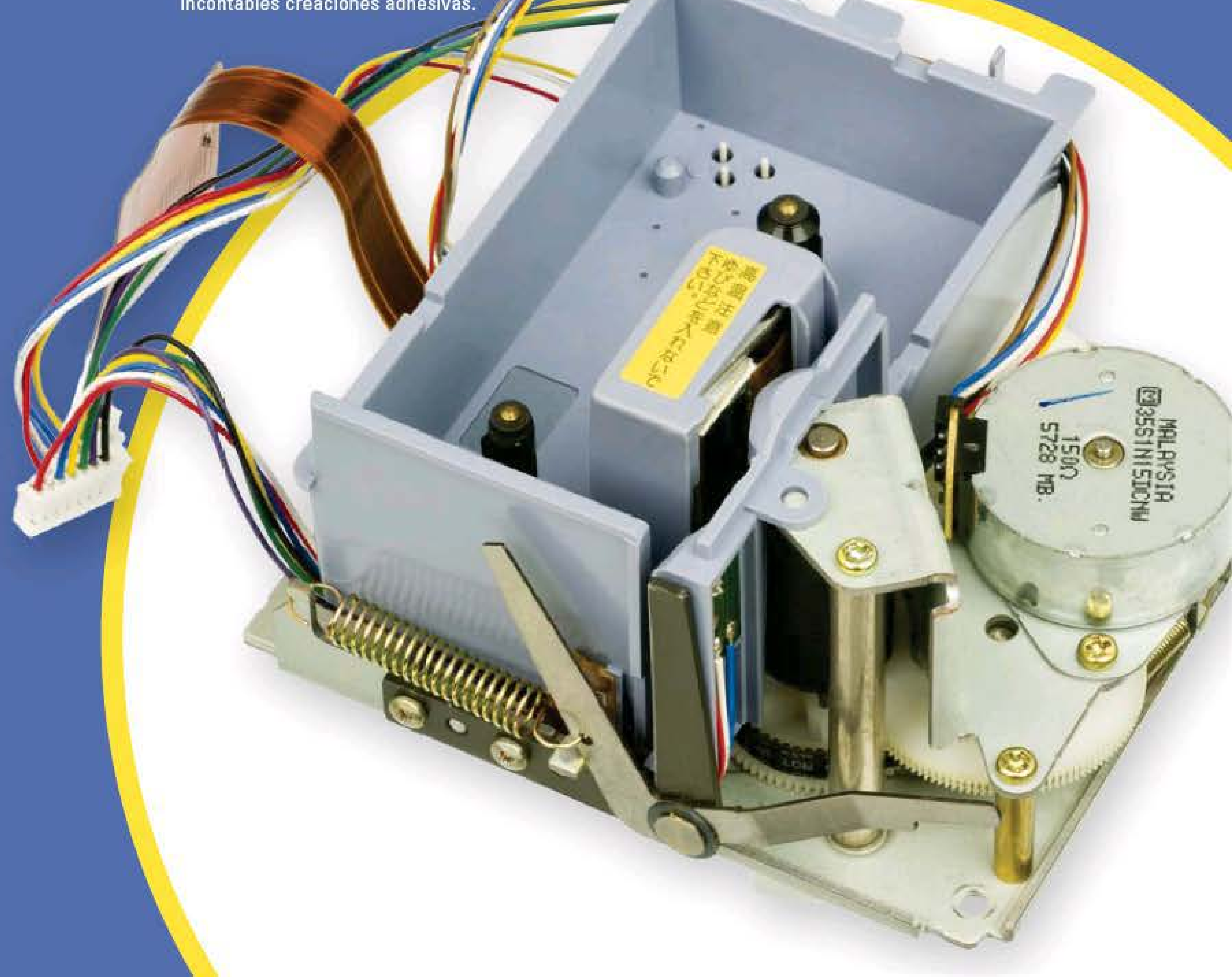
Loopy técnicamente podía replicar la experiencia de una máquina Purikura en casa. Un periférico llamado Magical Shop permitía conectar la consola a un vídeo o una cámara, pudiendo imprimir las imágenes como stickers. Pero era complicado y caro (14.800 yenes). Además, mientras que Purikura era algo social, con grupos de amigos abarrotando las máquinas, Loopy era algo más solitario, debido a su único puerto para mando. Matsubara dice que hay "varias razones" por las que Loopy no tiene un segundo puerto. "Entre ellas, no había juegos 1 vs 1 planeados para Loopy; era una consola orientada a la creación, así que pensamos que un mando era suficiente". También apunta a que las consideraciones de costes fueron un problema.

Frazer piensa que la falta de multijugador es una de las razones por las que Loopy no despegó. "No la diseñaron con ninguna habilidad social," dice, "lo que es raro, viendo lo que hacían esas máquinas en los salones". Y apunta que Casio perdió la oportunidad al no incluir una cámara digital en la consola, lo que les habría permitido imprimir stickers de ellos mismos o meterse en los juegos. "Casio estaba produciendo ese tipo de cosas, ellos hacían cámaras digitales, no debería haber sido difícil emparejar ese tipo de productos".

Pero, a pesar de todos los aspectos mejorables de Loopy, Frazer siente debilidad por la extraña consola. "En aquella época, estas compañías estaban decididas a probar cosas extrañas y maravillosas," rememora. "Hoy en día, con las consolas modernas, es una carrera de caballos limitada a tres, simplemente ya no encontramos esa diversidad y extravagancia".

> **"No había juegos 1 vs 1 planeados para Loopy; era una consola orientada a la creación"**
> Kunihiro Matsubara

» El puerto de stickers de Loopy, por donde el mecanismo escupía incontables creaciones adhesivas.



CÓMO SE HIZO

TENCHU
STEALTH ASSASSINS

Han transcurrido 21 años desde que Acquire mezcló el sigilo y lo sobrenatural para desencadenar un diluvio de sangre y acero. FromSoftware recuperó el espíritu de Tenchu en el genial Sekiro: Shadows Die Twice y nosotros retrocedemos en el tiempo para honrar a la primera entrega de esta legendaria y amada saga.

Texto de Graeme Mason

El sigilo se convirtió en una apreciada rama de las aventuras de acción en tercera persona, allá por 1998. De entre las sombras surgió un trío letal: *Metal Gear Solid, Thief: The Dark Project* y *Tenchu: Stealth Assassins*, el último de los cuales estaba protagonizado por una pareja de ninjas en pleno Japón feudal. Algunos de sus ilustres predecesores, como Joe Musashi, el héroe de *Shinobi*, y Armakuni de la saga *The Last Ninja* de System 3, no temían mostrarse ante sus enemigos, atacándoles cara a cara. Pero *Tenchu* apostó por recrear el sigilo que siempre caracterizó a los míticos asesinos japoneses, priorizando el ataque a traición antes que el enfrentamiento directo.

El germen de *Tenchu* comenzó en Tokio, de la mano de un hombre llamado Takuma Endo.



» [PlayStation] Rikimaru no se andaba con medias tintas. Este guardia no podrá dar la alarma si pierde la cabeza.



LOS DATOS

- **» COMPAÑÍA:** SONY MUSIC ENTERTAINMENT/ ACTIVISION
- **» DESARROLLADOR:** ACQUIRE CORP
- **» LANZAMIENTO:** 1998
- **» PLATAFORMA:** PLAYSTATION
- **» GÉNERO:** SIGILO EN TERCERA PERSONA

"Había desarrollado juegos desde que estaba en la Universidad y me hice freelance después de graduarme", nos comenta. "Comencé mi propio negocio, casi cuando se lanzó PlayStation. ¡Quería desarrollar para ella!". La compañía de Endo, Acquire Corp, fundada en 1994, participó en una competición organizada por Sony Music Entertainment. "La ganamos y obtuvimos los derechos para desarrollar un proyecto, pero no acabábamos de dar con el correcto. Después de seis meses, se nos ocurrió el concepto del ninja". La idea cobró forma en una demo que incluía personajes animados mediante captura de movimientos, con una temática de ciencia ficción.

Aquella demo dejaba patente lo diferente que podría haber sido *Tenchu* antes de que Acquire se decantara por una ambientación feudal. Una vez que el desarrollo comenzó a cobrar forma, entraron en juego los conceptos principales de honor y venganza. "La palabra 'tenchu' significa atacar a la persona que cometió el delito, y se usa a menudo en los dramas de samuráis", dice Endo. "Luego investigamos el folklore japonés para inspiraros a la hora de crear a los demonios". Aunque la mayoría de los oponentes de *Tenchu* son de origen humano, en el juego también nos enfrentamos a seres sobrenaturales, como los demacrados monjes que escupen fuego, los gigantes que blanden hachas o el recurrente villano Onikage.

Tenchu cuenta la historia de Rikimaru y Ayame, miembros del clan ninja Azuma, al servicio de Lord Gohda. Su misión es infiltrarse entre aque-

Vive con Honor. Mata con Sigilo.



llos que se han vuelto corruptos o codiciosos, y a medida que avanza el juego, se cruzan en el camino del demoníaco Lord Mei-Oh y su no menos sobrenatural sicario, Onikage. El castillo de Gohda es saqueado y su hija, la princesa Kiku, es secuestrada por Onikage, dejando a los Azuma sin otra opción que enfrentarse a Lord Mei-Oh. Afortunadamente, Rikimaru y Ayame cuentan con una serie de herramientas, tanto tradicionales como fantásticas, para ayudarles en su misión. Entre las primeros se encuentran las trampas para neutralizar a sus perseguidores, el papel de arroz para marcar las rutas o las bolas de arroz envenenado, junto a elementos esotéricos, como un cuerno que apacigua instantáneamente a los enemigos más cercanos.



» [PlayStation] Ayame despacha a un enemigo con sus dos sables wakizashi. La vida no era fácil en el Japón del Siglo XVI.

El plan de Sony era lanzar Tenchu solo en Japón, pero el desarrollo del juego llamó la atención de una compañía norteamericana, deseosa de producir títulos para la cada vez más popular PlayStation. Por entonces, David Grijns trabajaba para Activision en calidad de productor. "Convencí al equipo de gestión para que me dejasen viajar a Tokio en busca de algunos títulos para PlayStation y allí descubrí *Tenchu*."

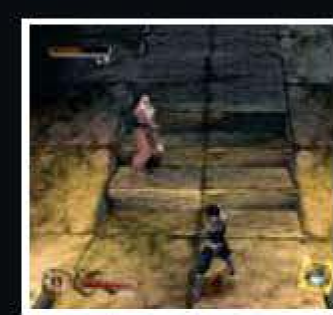
David vio un pequeño avance del juego en la revista *Famitsu* y se sintió instantáneamente intrigado por él. "Contactamos con Sony y descubrimos que no tenían planes de lanzar el juego fuera de Japón. En aquel momento negociaban los derechos de otro título para PlayStation y les dije 'No, ¡Quiero *Tenchu*'". Bill Swartz, el jefe de Activision Japan, negoció los derechos para publicar *Tenchu* en otros territorios, con Larry Galka ejerciendo de productor para EE.UU. y Masami Yamamoto de productor para Japón. A pesar del entusiasmo de David, era una jugada arriesgada. "*Tenchu* implicaba un riesgo relativamente grande, al introducir una mecánica inédita hasta entonces", recuerda. "Era un juego de sigilo ubicado en el Japón feudal, alejado de la tradición occidental de ver a los ninjas como superhéroes". De ahí las reticencias de Sony a la hora de lanzarlo en Occidente, aunque ese aspecto fue lo que más atrajo a Activision. La manera en la que mostraba a los ninjas tal y cómo habían sido en realidad: asesinos furtivos, que preferían atacar desde la oscuridad al combate directo.

Mientras tanto, en Japón, Endo y su equipo trabajaban bajo presión, tras el abrupto cambio en la ambientación. "No tuvimos mucho tiempo para investigar cuando se reformuló el estilo del juego" señala. "Debíamos hacerlo en base a lo que ya conocíamos". El propio fundador de Acquire tuvo que asumir multitud de tareas: "Ejercí de director, diseñador, guionista, editor de sonido, etc... y también ayudé a calibrar el juego. No contábamos con más diseñadores en el equipo, pero lo logramos juntos". Hubo varios aspectos esenciales que el equipo insistió en que debían permanecer. Se podría elegir personaje entre un ninja masculino y otro femenino, cada uno presentando la trama desde una ▶

El Tenchu Definitivo

El clásico recibió un par de revisiones y expansiones a lo largo de los años.

LANZAMIENTO ORIGINAL JAPONÉS



■ Esta versión, lanzada por Sony, incluye ocho niveles y solo un tipo de enemigo por nivel. Cada jefe es sutilmente distinto y tiene un combate un poco más refinado. Y como sucedió en todos los *Tenchu* nipones, eliminó las decapitaciones.

TENCHU: SHINOBI GAISEN



■ Comercializado en Japón un año más tarde, incluía todas las novedades que se habían incorporado al lanzamiento occidental, como las dos misiones extra y los nuevos diseños, así como un editor de misiones que aumentó de manera más que notable el potencial del juego.

TENCHU: SHINOBI HYAKUSEN



■ Tras el éxito del editor de niveles de *Shinobi Gaisen*, Acquire organizó una competición en Japón para seleccionar, y reunir, las mejores misiones creadas por los usuarios. Esto dio como resultado más de 100 apasionantes niveles, aunque no estuvieron unidos por una misma trama.

En La Sombra

Personajes clave de la sigilosa aventura de Acquire



RIKIMARU

■ Un tipo muy ágil, como cabía esperar de un ninja. Puede ejecutar un salto bastante potente y cuenta con una espada rectangular, o ninjaken, con la que es capaz de desencadenar tres clases de ejecuciones distintas. Estas se muestran en forma de secuencia y varían dependiendo de la dirección en la que el ninja estuviera mirando en el momento del ataque. Es el más fuerte y el que cuenta con más salud.



AYAME

■ Los enemigos cometieron un error al subestimar a esta pequeña, pero letal, ninja. Cuenta con tres movimientos de ejecución (diferentes a los de Rikimaru) y es mucho más ágil que su compañero, aunque menos resistente. En lugar del ninjaken, Ayame usa como armas un par de afilados sables, conocidos como wakizashi. Tanto ella como Rikimaru disponen de un gancho para impulsarse hasta los tejados.



ONIKAGE

■ Onikage es el brazo ejecutar del malvado Lord Mei-Oh. En vida fue un honorable ninja, pero tras ser resucitado una y otra vez por Mei-Oh acabó convirtiéndose en un auténtico monstruo, que disfruta atormentando a sus rivales, antes de mandarles a la tumba a base de patadas voladoras. Tras activar el Modo Debug, Onikage podía desbloquearse como un personaje jugable más de *Tenchu*.



MÁS DEL CREADOR

JUEGO: TENCHU 2: BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS
(EN IMAGEN)
SISTEMA: PLAYSTATION
AÑO: 2000

JUEGO: WAY OF THE SAMURAI
SISTEMA: PLAYSTATION 2
AÑO: 2002

JUEGO: OCTOPATH TRAVELLER
SISTEMA: SWITCH
AÑO: 2018

▶ perspectiva ligeramente distinta, y armados con una cuerda dotada de un garfio. La autenticidad era importante para Acquire, pero la 'doblegaron' un poquito en aras de la jugabilidad. ¿La cosa se está poniendo un poquito tensa a pie de suelo? Pues tiras de garfio y escapas a las alturas. ¿Pero realmente fue una herramienta utilizada por los ninjas? "Sí", asiente Endo. "Aunque el gancho que usaban los ninjas era similar, no se estiraba como una banda elástica como sucede en el juego". La mecánica del garfio, y la posibilidad de utilizarlo en cualquier momento, fue un elemento que costó bastante trabajo al estudio, pero perseveraron, dado lo divertido y útil que resultaba.

Otro desafío al que se tuvo que enfrentar el equipo fue la distancia de 'dibujado' que podía manejar la PlayStation, tal y como recuerda David: "Por entonces, todo era nuevo en cuanto a la arquitectura de motores y los assets 3D. Para un juego de sigilo en el que un ninja necesitaba detectar enemigos a una gran distancia, siempre se buscó el equilibro entre el rendimiento del motor, la tasa de frames y la jugabilidad". Dada la naturaleza del juego, que transcurriera de noche parecía lógico. "Las especificaciones técnicas, en aquellos días, no eran lo suficientemente altas como para mostrar una gran cantidad de objetos bajo la luz del día y los entornos nocturnos se ajustaban a la imagen del ninja", añade Endo.

El equipo logró un acabado que fue capaz de demostrar el potencial de la consola y, al mismo tiempo, su talento como desarrolladores.

"Creo que Acquire logró un buen equilibro al final", dice David. "Puede parecer algo anticuado hoy en día, pero en 1998 era precioso y no se parecía a ningún otro título del mercado". Endo recuerda el gran trabajo que supuso: "Tuvimos algunos problemas gráficos graves, como la caída de frames cuando aparecían varios enemigos en pantalla. Hubo que distribuir a los enemigos en los puntos precisos para evitarlo. También fue un desafío incluir cinco idiomas en un CD-ROM, cada uno con 40 minutos de diálogos".

Tenchu no solo se veía diferente: se jugaba diferente. Cada nivel variaba de objetivos, desde alcanzar un punto de control hasta localizar una rara flor medicinal. Era posible, aunque fuera peligroso, recorrer los escenarios a ras de suelo, enfrentándonos a cada enemigo. Pero lo más seguro, y gratificante, era escabullirse por paredes y tejados, ejecutando sigilosamente a los enemigos y utilizando al medidor de Ki de los protagonistas. "El medidor de Ki funciona en base a la distancia, y fue como quise representar la habili-



» [PlayStation] El culto Manji no transmitía buenas vibraciones, precisamente.



LORD GOHDA

■ A pesar de ser un noble y generoso líder, Lord Gohda no era un pardillo, por lo que contaba con Rikiharu y Ayame para cuando llegara el momento de ponerse duro. El propio Gohda era un experto en el uso de la katana tradicional. En el Japón del Siglo XVI había que saber protegerse a sí mismo, porque las amenazas de otros señores feudales eran constantes. Y ellos también contaban con sus propios ninja.



LORD MEI-OH

■ Traducido libremente como 'Plutón', el Dios del inframundo de la mitología romana, Lord Mei-Oh es el enemigo más acérrimo de Lord Gohda y nuestro oponente final tras haber liquidado a su mano derecha, Onikage. Experto en las artes mágicas, Mei-Oh puede teletransportarse a corta distancia y lanzar ataques de fuego. Aunque no es inmune a un certero tajo con las espadas de nuestros héroes.



» [PlayStation] Sus gráficos habrán quedado desfasados, pero en su día eran sencillamente espectaculares.

“La gente se quedaba boquiabierta al ver cómo Rikimaru y Ayame asesinaban samuráis de manera sigilosa”

David Grijns

dad de un ninja para detectar el peligro”, explica Endo. “Pensé que dar toda la información a través de un minimapa sería poco realista”. La vista, el oído y el medidor de Ki eran esenciales para pasar desapercibidos. Este 'sentido arácnido' se convirtió en un pilar de *Tenchu*, junto a sus sangrientas ejecuciones. “Es difícil de creer ahora”, dice David, “pero en 1998, en la sala de conferencias de Activision, la gente se quedaba boquiabierta al ver cómo Rikimaru y Ayame asesinaban samuráis de manera sigilosa”.

***Tenchu* debutó en las tiendas japonesas en febrero de 1998, y unos meses más tarde llegó a Occidente.** Tras considerar brevemente un port para N64, se decidió mantener el juego como una exclusiva para PlayStation, y se incorporaron dos niveles extra a las versiones americana y europea. La apuesta de Activision dio sus frutos: “Fue nuestro juego más vendido en 1998, y disparó los beneficios de la compañía en un momento en el que aún luchábamos para hacernos con parte del mercado”, recuerda David, quien estima que se vendieron más de 5 millones de copias, incluyendo los relanzamientos. Curiosamente, 21 años después, *Tenchu* sigue siendo único. “Ofrecía algo distinto a *Thief*, *Splinter Cell*, y *Metal Gear*. Mostró de manera deliberada, y sin pedir disculpas, cómo era el Japón del Siglo XVI. Se negó a mostrar a los ninjas como algo más de lo que eran: sombras. Nacidos en la oscuridad y destinados a morir en la oscuridad”.

¿Qué opina Endo sobre el cariño que aún se le profesa a su juego? “Creo que el concepto de *Tenchu*, convertirse en un ninja y caminar libremente, era algo relativamente nuevo en aquel momento; su influencia se puede apreciar en muchos juegos actuales”, reflexiona. “Hicimos este juego con el mayor esfuerzo y volcando en él toda nuestra creatividad. Tristemente, *Tenchu* ha sido olvidado en Japón, pero estoy muy feliz al descubrir lo apreciado que sigue siendo en Occidente”.

A David Grijns, quien por entonces comenzaba su carrera en el desarrollo de videojuegos, *Tenchu* le demostró el tipo de compañía para la que estaba trabajando, además de influir fuertemente en su propia trayectoria. “Era joven y algo ingenuo, y presioné por cosas que podrían haber terminado con mi carrera. El equipo administrativo de Activision era una bestia rara: no querían escuchar lo que ya sabían, querían que la gente los desafiara y se enfrentara al sentido común. Ese fue el espíritu que hizo posible *Tenchu*, y siempre ha estado presente en todo lo que hecho desde entonces”.

Es difícil negar el valor de *Tenchu*, tanto como pionero del sigilo como representación de los ninjas. Su alma está presente en el último juego de FromSoftware, *Sekiro: Shadows Die Twice* que, al igual que la joya de Acquire, ha llegado a nosotros bajo el sello de Activision. Es más: originalmente iba a ser una secuela de *Tenchu*, aunque finalmente sus responsables decidieron apostar por algo completamente nuevo. La saga dejó las tiendas hace mucho, pero sigue operando desde las sombras. *

Trivia de Tenchu

Nos jugamos el cuello al desvelar los secretos de los ninjas

- Al contrario de lo que se muestra en el juego, los ninjas raramente usaban armas, aunque a menudo ocultaban shurikens, makibishi (abrojos) y espadas bajo sus ropas.
- El plan de Acquire era que Rikimaru sobreviviese dramáticamente para continuar con la franquicia.
- Según David Grijns, Konami intentó hacerse con la distribución de *Tenchu* fuera de Japón, posiblemente para evitarle un competidor a su *MGS*.
- La única censura que sufrió en Reino Unido fue la sustitución de los shurikens por dardos afilados.
- *Tenchu 2* empezó a desarrollarse rápidamente tras el éxito del original. En opinión de David, es el juego más sólido de la saga, en cuanto a historia.
- La demo original de *Tenchu*, con temática SciFi, contó con la captura de movimientos de las estrellas cinematográficas Sho Kusagi y su hijo, Kane. Tenía menos sigilo, pero ya presentaba elementos clave, como acechar desde las esquinas.
- La autoritaria pose que se marcaba cada ninja después de realizar una de sus ejecuciones procedía de las escenas de lucha a espada de los dramas tradicionales de samuráis.
- No os extrañe si el estupendo *Sekiro: Shadows Die Twice* de FromSofware os recuerda a la serie *Tenchu*. Empezó a desarrollarse como una nueva entrega de la franquicia, aunque no tardó en tomar otros derroteros. Aún así, su ADN sigue estando muy presente.

35 AÑOS DEL AMSTR CPC 464



CLÁSICOS CPC 464

CODEMASTERS

El especialista en juegos de bajo presupuesto del CPC 464



SUPER ROBIN HOOD

■ Aunque está lejos de ser original, este plataformas de 16 colores cumple con las virtudes del CPC 464 y es desafiante sin ser imposible. Se debe principalmente a que *Super Robin Hood* tiene una barra de salud en lugar de muertes instantáneas, lo que hace que el juego se centre en recolectar objetos colocados de manera estratégica, en lugar de intentar superar obstáculos mortales.



DIZZY

■ Hay menos plataformas en el debut de Dizzy que en *Super Robin Hood*, lo que encaja con el énfasis que pone el juego en la resolución de puzles. *Dizzy* usa el modo de cuatro colores del CPC 464, pero la paleta limitada se usa de manera inteligente con imágenes muy atractivas. *Dizzy* es una de las aventuras más interesantes del sistema, por su claro objetivo de superar obstáculos con objetos relacionados.



PRO BMX SIMULATOR

■ Diseñado por Richard Darling, pero programado por Philip y Andrew Oliver, era una versión mejorada del original. Con gráficos realizados en el modo de 16 colores del CPC 464, *Pro BMX Simulator* tiene mejores gráficos que las versiones de Spectrum y Commodore 64. En *Pro* pueden competir cuatro jugadores respecto a los dos del original y cuenta con un modo "experto" que ofrece colisiones entre corredores.



CRYPTS OF TROGAN

■ *Crypts Of Trogan* se vendió por 3,99 £, pero la versión CPC 464 se ve y se juega como una aventura de precio completo. Al igual que *Dizzy*, *Crypts*, usa el modo de cuatro colores con gran resultado, pero en lugar de puzles, gira en torno al combate con criaturas mágicas, plataformas llenas de peligros y recolección de hechizos y pergaminos. En la gama CPC Plus, *Crypts* tiene colores adicionales y un scroll más suave.

Made in U.K.

AD

El CPC 464 se lanzó años después que sus rivales, pero recibió grandes ports y títulos de elevado presupuesto. Retro Gamer descubre por qué la biblioteca de juegos del CPC 464 aún se mantiene 35 años después.

Texto de Rory Milne

En el momento del lanzamiento del CPC 464, en abril de 1984, el mercado de ordenadores domésticos del Reino Unido se había dividido entre el ZX Spectrum y el Commodore 64; sin embargo, el trabajo en el 464 se había iniciado a principios de 1983.

Más tarde, tras un comienzo desastroso, Amstrad reclutó a un equipo liderado por Roland Perry para que las cosas volvieran a encarrilarse, como explica el ex asesor de hardware. "Era absolutamente crítico sacar el 464 al mercado en las Navidades de 1984, razón por la cual nos contactaron en agosto de 1983", dice. "Amstrad sabía que, a menos que hiciera algo realmente drástico, el 464 nunca iba a salir. Así que a mediados de diciembre de 1983 nos dieron un plazo para rescatar, rediseñar y relanzar el proyecto, tanto a nivel de fabricación como de distribución. Fue un período corto de tiempo: se tardaría aproximadamente un año en producir un ordenador como ese, pero dijimos: 'Bueno, estamos lo suficientemente enojados como para intentarlo'".

Uno de los aspectos del diseño del 464, que finalmente definiría su biblioteca de juegos, fue la implementación de tres modos de visualización distintos, pero Roland señala que estaban fuera de su control. "Los modos gráficos se decidieron muy pronto, porque al usar el chip del controlador de gráficos era obvio usarlo. Así que tenías los tres modos: multicolor, alta resolución y el modo de cuatro colores".

Además de configurar el chip gráfico del 464, el equipo de Roland tuvo que construir un prototipo completo, que se acabó en 1983. "Tomé un avión a Japón en Gatwick el viernes de la primera semana de diciembre de 1983 con un prototipo debajo del brazo y uno de los ingenieros a cuestas", dice Roland. "Fuimos a la fábrica porque nos habían dicho: 'Si desea que hagamos una línea de producción para que este producto se pueda vender la próxima Navidad, entonces necesitamos que se nos muestre un prototipo que funcione antes de fin de año'. Así que nos quedamos una semana y media en Japón mostrándoselo, y luego nos dijeron: 'Muy bien. Haremos una línea de producción para él'".

De regreso en Gran Bretaña, Roland cambió su enfoque de demostración de hardware a software de abastecimiento para acompañar la llegada del 464 a las tiendas el año siguiente. "El 464 fue diseñado enteramente para jugar", señala Roland. "Según el modelo de negocio, solo íbamos a venderlo en tiendas minoristas de alto perfil, y no podíamos poner una plataforma de hardware en ese tipo de entorno y esperar que la gente lo comprara suponiendo que más adelante podría haber algunos juegos para ella. Así que la idea era tener 50 juegos de terceros disponibles en el momento del lanzamiento". ▶





» [Amstrad CPC] Amsoft apoyó al CPC 464 desde su lanzamiento con grandes juegos como *Strangeloop*.

CLÁSICOS CPC 464

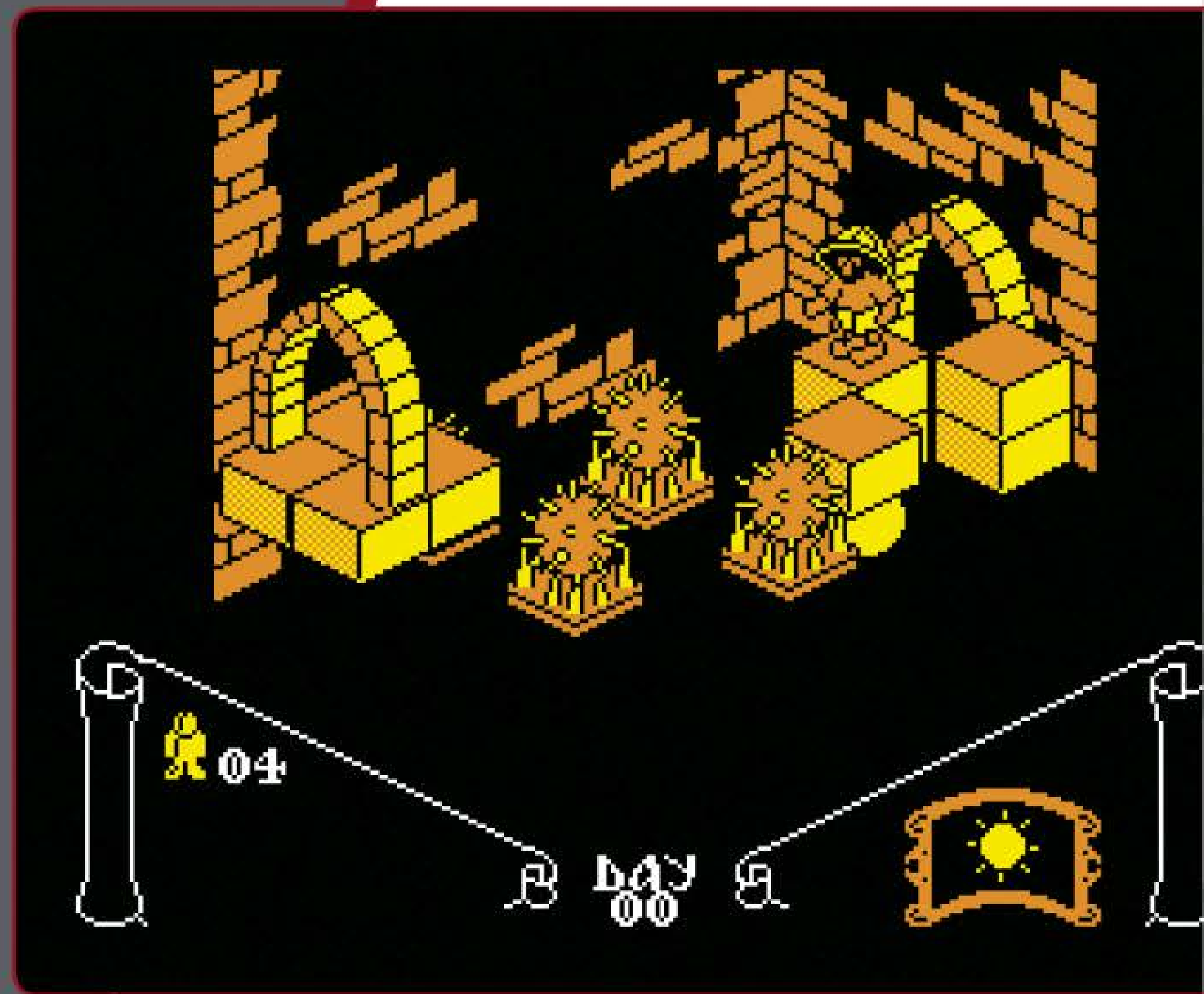
OCEAN SOFTWARE

El rey de las conversiones que sobresalió en el CPC 464

HEAD OVER HEELS

■ La adaptación al CPC 464 de la obra maestra de Jon Ritman y Bernie Drummond, es, posiblemente, la mejor versión. Esta aventura tridimensional era como *Knight Lore*, pero con humor surrealista y dos personajes intercambiables. *Knight Lore* hizo que Sabreman se convirtiera en un hombre lobo, mientras que los puzles en *Head Over Heels* podían ser resueltos por un héroe o ambos trabajando juntos.





RENEGADE

■ *Double Dragon*, el sucesor espiritual de *Renegade*, es más popular gracias a su éxito en los arcades, pero en lo que respecta a las conversiones de CPC 464, *Renegade* supera por mucho a *Double Dragon*. El *Renegade* de 464 también es mejor que las versiones de C64 y Spectrum, sobre todo gracias a sus impresionantes gráficos en 16 colores, que son increíblemente fieles a la recreativa original.

GRYZOR

■ En primer lugar, los aspectos negativos: la fase inicial de la versión 464 del run'n gun de Konami no tiene el scroll de la recreativa. En realidad, eso es lo único negativo: los demás aspectos de la conversión son fieles, desde los bellos gráficos multicolor hasta su elevada dificultad. Además, tanto las fases verticales como las horizontales se ven igual de bien, lo que es mérito del talentoso artista Mark K. Jones.





CHASE HQ

■ Los juegos de conducción no solían destacar por su velocidad en los CPC 464. Sin embargo, *Chase HQ* es la excepción a la regla. Obviamente, hay concesiones gráficas, pero la conversión del 464 tiene imágenes asombrosas que mejoran a la recreativa. No era tan rápido, pero el intenso arcade original se ve bien reflejado en esta adaptación.







» Remi Herbulot , el padre del colosal *Get Dexter*.

» [Amstrad CPC] *Knight Lore* ofrecía mejor colorido y sonido en 464 que en el original de Spectrum.

▶ Al final, las solicitudes de Roland a las casas de software para hacer juegos de 464 llevaron a Amstrad a establecer su propio sello. "Había gente que venía y nos decía: 'Mira, tengo este juego. ¿Te gustaría publicarlo para mí?", explica Roland. "Así que nos convertimos, casi por accidente, en editora de juegos. De ahí surgió Amsoft, para apoyar el negocio principal, que era el hardware. No creo que nos diera dinero, pero era importante, porque si no hubiera existido, no habríamos vendido cientos de miles de 464. Así que, en cierto sentido, podemos decir que Amsoft fue un catalizador".

En 1985, Amsoft se había convertido en sinónimo de juegos para el 464, con ports de títulos populares, una táctica que las third-party también estaban empleando, como lo recuerda el desarrollador Jon Ritman. "No conocía el 464 y realmente no creía que tuviera mucho mercado en aquel momento", admite Jon, "por lo que Ocean simplemente dijo: 'Oh, vamos a convertir *Match Day*'. Pero a los desarrolladores que lo adaptaron no les importaba una mierda, por lo que el juego fue horrible. Por eso programé yo mismo mis siguientes juegos de 464".

Entre los juegos de 464 de Jon había una secuela mejorada de *Match Day*, así como las conversiones de Spectrum mejoradas de los juegos que hizo con el grafista Bernie Drummond: *Batman* y *Head Over Heels*. "Fue maravilloso poder hacer una pantalla de alta resolución en cuatro colores", dice Jon sobre la adaptación de sus títulos isométricos al 464. "Por contra, era un poco más lento, porque tenías más datos para cambiar, pero para los juegos isométricos no creo que hubiera mucha diferencia. Aunque *Match Day II* era un poco más lento, ya que tenía mucho trabajo gráfico que hacer".

Debido a que los procesadores del 464 y el Spectrum tenían más cosas en común que su manejo del color, Jon dedicó menos tiempo a convertir sus aclamadas aventuras isométricas que su compañero grafista. "Casi no tenía código extra para escribir en el 464; probablemente lo hice en un par de días", reflexiona Jon. "Bernie diseñaría los gráficos en el Spectrum y luego los llevaría al 464 y los colorearía; gracias al colorido del 464 se podían hacer cosas que no se podían hacer en el Spectrum, por lo que al-



» [Amstrad CPC] El sello Imagine lanzó estupendos ports, como el de *Yie Are Kung-Fu*.

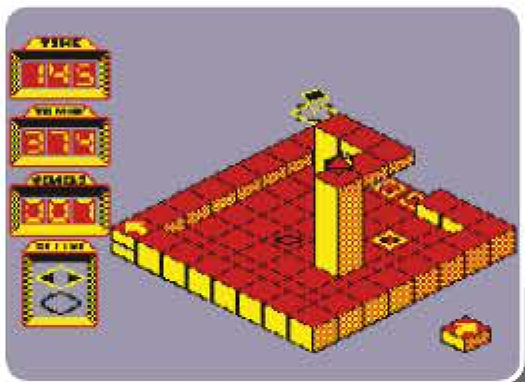
"EN GRAN BRETAÑA, EL 464 SIEMPRE PARECÍA OCUPAR UN TERCER LUGAR TRAS EL C64 Y EL SPECTRUM"

Mark K. Jones

gunos gráficos cambiaron bastante. Muy a menudo, si estabas trabajando en una paleta monocromo del Spectrum, tenías que hacer que las cosas destacasen al tener un borde alrededor, pero en el 464 no era tan necesario porque tenías el cambio de color, por lo que necesitaban una justa cantidad de trabajo para que se viera bien".

Casi al mismo tiempo que el *Batman* de Jon y Bernie, un exitoso título isométrico francés llamado *Get Dexter* llegó a Gran Bretaña, presentado en 16 colores gracias al desarrollador Remi Herbulot. "Cuando el 464 llegó a Francia en enero de 1985, la mayoría de desarrolladores estaban haciendo cosas para el Oric", recuerda Remi, "por lo que todos dimos el salto al 464, ya que ofrecía mucho más. ¡Me encantaba ese ordenador! Definitivamente fueron los gráficos. Teníamos más libertad para crear sprites coloridos en fondos elaborados. [...] Llegamos un poco tarde en Francia en comparación con Gran Bretaña, donde había muchos juegos creados para el Spectrum. Siempre intentaba hacer cosas que nunca se habían hecho antes, ir más lejos que los demás".

Una ola de juegos franceses de 464 siguió a *Get Dexter* en Reino Unido, muchos de los cuales fueron muy bien recibidos. El conocido ▶



» [Amstrad CPC] El desafiante puzle de Paul Shirley, *Spindizzy*, fue diseñado originalmente para el CPC 464.



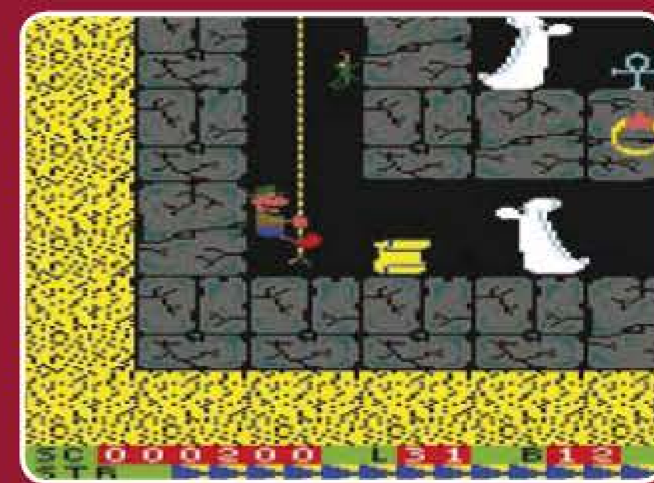
» [Amstrad CPC] El 464 recibió a *Druid*, inspirado en *Gauntlet*, de la mano de Firebird.



EL CREADOR

El líder del equipo del proyecto CPC 464, Roland Perry, recuerda su creación.

¿Se diseñó el CPC 464 pensando en las conversiones de otros microordenadores de la época?
Diseñamos el ordenador con una especificaciones que incluían algunos modos gráficos decentes, porque sabíamos que había modos gráficos en otros ordenadores, como Spectrum, C64 y BBC, que eran muy similares. Obviamente, estábamos tratando de alentar a los desarrolladores a convertir sus juegos, pero no estábamos cuestionando qué modos querían.



» [Amstrad CPC] El héroe de Amstrad, Roland, lleva el nombre de Roland Perry. Protagonizó varios juegos de Amsoft.

¿Cómo te sentiste al ver los perezosos ports directos del ZX Spectrum al Amstrad CPC 464?
No puedo decir que fueran mejores o peores, eran exactamente lo mismo en una plataforma diferente. En ese momento, no recuerdo que nadie viniera diciendo: '¡Juguemos a este juego en el Spectrum porque se ve mal en el 464!' A la gente le llevó un tiempo aprovechar las virtudes del 464, pero cuando las aprendieron, los juegos fueron mejores.

¿Por qué Amsoft se centró en la cantidad por encima de la calidad?
No creo que nadie pueda construir un negocio vendiendo solo productos de primera categoría. Debe haber un rango y luego dejar que los consumidores decidan lo que compran. Y cuando se publicaran revistas con reseñas, muchas personas las verían y pensarían: "Bueno, tal vez compre este en lugar de aquel otro por lo que han dicho los redactores".

¿Amsoft consideró exigir exclusivas para 464 a los editores de software?
No recuerdo haber considerado ese tipo de enfoque. Lo que queríamos era una plataforma abierta. La idea del CPC 464 era que cuanto más abierto lo hicieras, más software habría y más hardware venderías. La idea de encadenar a las personas hacia una plataforma propietaria no nos atrajo.

¿Cuáles son tus sentimientos hacia el 464 en la actualidad?
Vuelvo la mirada hacia el CPC 464 con mucho cariño. Estoy muy orgulloso de haber llegado al público como lo hizo, de que a la gente le gustase y lo valorase, de que siguieran comprándolos y utilizándolos, y de que todavía haya una gran afición en torno al 464. Creo que, en cierto sentido, el diseño fue tan simple y elegante que hizo todo lo que tenía que hacer desde el primer día.

CLÁSICOS CPC 464

ERE INFORMATIQUE

La firma francesa que exprimió las virtudes del 464



GET DEXTER

■ El modo de 16 colores del CPC 464 es una opción interesante para una aventura isométrica a pesar de su baja resolución, y Remi Herbulot y Michael Rho se especializaron en hacer eso cuando crearon *Get Dexter*. Además de tener que reorganizar los muebles para acceder a puertas y objetos escondidos, el juego de Remi y Michael también requiere calmar a los enemigos y extraer códigos de los científicos.



DOOMSDAY BLUES

■ *Doomsday Blues* tiene una mecánica inusual. En lugar de encontrar llaves, el protagonista de *Doomsday* abre las puertas a patadas, lo que agota su fuerza hasta que la recupera con comida. Caminar por ahí agota su salud, pero se puede restablecer con vino. Luego está su valentía cuando se encuentra con los guardias, que se puede rellenar con café. El título de Ere también contaba con un ciclo de día y noche.



CAPTAIN BLOOD

■ El CPC 464 recibió una excelente conversión del original de Atari ST. *Captain Blood* es tanto una experiencia como un juego, con la premisa de encontrar y matar a tus clones al aterrizar en planetas mientras obtienes información de sus habitantes. Aterrizar en un planeta requiere un pilotaje hábil, y las comunicaciones con sus habitantes se llevan a cabo en su idioma, lo que aumenta la inmersión en el juego.



PURPLE SATURN DAY

■ Su atractivo tiene tanto que ver con el estilo como con la sustancia, pero su diseño absorbente combina con sus llamativos gráficos de 16 colores. Esencialmente una secuencia de minijuegos, *Purple Saturn Day* prueba las reacciones de los jugadores en una carrera de obstáculos a la velocidad de la luz, los desafía a construir un cerebro con microchips y los prepara para realizar un salto al hiperespacio.



EL EDITOR



El antiguo editor de Amtix, Jeremy Spencer, habla sobre la revista para ordenadores 464 de Newsfield

¿Cuáles fueron tus primeras impresiones del CPC 464?
Cuando Amstrad lanzó el 464, todos se emocionaron mucho porque parecía estar mucho más cohesionado que el Spectrum. Amstrad publicó una amplia gama de títulos anteriores y algunos juegos originales, pero ninguno de ellos fue muy bueno. Así que el CPC 464 no era inmediatamente un ordenador de juegos, sino un ordenador que podía hacer juegos.

¿Por qué se lanzó Amtix mucho más tarde que la revista oficial CPC 464?
Estábamos demasiado concentrados en las revistas que estábamos haciendo. La revista *Amstrad Computer User* era "de la casa" y publicaban reviews de todo porque recibían antes los juegos. Pero unos seis meses después, nos dimos cuenta del trabajo atroz que estaban haciendo y pensamos que habíamos obviado ese mercado.

Entonces, ¿cómo surgió Amtix?
Sugerí que hiciéramos una revista de Amstrad. Escribimos un guión para un Spectrum, y lo hicimos correr a través de un montón de palabras al azar, ¡y nos sentimos bastante felices cuando entre todas ellas estaba Amtix! Así es como lo hicimos. Como todo lo que hicimos en Newsfield, fue un capricho, en realidad.

Como colegas fabricantes de revistas, sabemos que el lanzamiento de una revista puede resultar complicado. ¿Cuánto costó hacer funcionar a Amtix?
El mayor problema que tuvimos fue conseguir capturas de pantalla. En aquel momento se hacían con una cámara de fotos, y el monitor del Amstrad era particularmente horrible. Eso hizo que hacer capturas de pantalla fueran mucho más difícil que en Spectrum.

¿Por qué crees que los juegos del 464 mejoraron a partir de 1985?
Algunos de los chavales estaban empezando a explotar las particulares características de hardware del 464 y tardaron un poco en lograrlo.

¿Qué pensabas de los ports directos de Spectrum al CPC 464?
Mientras las conversiones fueran equivalentes, no me importaba. Pero creo que para entonces estaba usando el teclado para escribir textos en lugar de jugar juegos. ¡Era el jugador menos entusiasta de Newsfield!

¿Por qué las editoras de juegos apoyaron al CPC 464 durante tanto tiempo?
Diez años es mucho tiempo. Hubo más apoyo para el 464 fuera que dentro de Amstrad, lo que probablemente ayudó a su longevidad.



» [Amstrad CPC] Sacar capturas de pantalla era difícil. Hoy es mucho más fácil.

▶ artista británico Mark K. Jones lo recuerda. "Admiraba los juegos franceses. En Reino Unido el 464 siempre parecía ocupar un tercer lugar al lado del C64 y el Spectrum. Los franceses se aferraron a él, y lo veían como la magnífica máquina que creo que era".

A la inversa, el grafista británico Nick Bruty no estaba tan convencido de las capacidades del 464 cuando creó sus primeros gráficos para el sistema, a finales de 1986. "*Impossible Mission* fue un desafío, porque tenía una resolución más baja y los 16 colores del Amstrad no me estaban ayudando", admite Nick".

Sin embargo, conocer al talentoso programador David Perry hizo cambiar la opinión de Nick sobre el 464, y se convirtió en un fanático cuando su sorprendente debut en el *Trantor* de 464 superó al original de Spectrum. "Siempre esperé que las conversiones de Amstrad fueran un poco más lentas, ya solo por el tamaño de la pantalla", razona Nick, "pero Dave marcó la diferencia. ¡Cuando vi que el *Trantor* de CPC corría más rápido que el de Spectrum de David Quinn, simplemente aluciné! Todavía no era fanático del modo de "píxel grueso" de Amstrad, pe-



» El currículum 464 de Nick Bruty está lleno de clásicos.



» Los gráficos de *Chase HQ* de Bill Harbison siguen impresionando hoy día.

CLÁSICOS CPC 464

PROBE

La fábrica de éxitos que llevó el 464 a sus límites.



TRANTOR
■ El programador Dave Perry y el grafista Nick Bruty hicieron milagros en el 464, y todo comenzó con *Trantor*. Basado en el original de Spectrum, la conversión de 464 lo eclipsa al agregar efectos de sonido tipo arcade y explosiones de 16 colores que iluminan los escenarios inspirados en *Alien*. Los tonos adicionales del modo de baja resolución multicolor del 464 también permiten que esta versión coincida con el detalle del original.



SAVAGE
■ La primera fase del sucesor de *Trantor* nos lo recuerda bastante, aunque las pistolas se cambian por hachas y hay muchos más jefes y aún más pirotecnia. En un movimiento ecléctico, la segunda fase es como *Space Harrier*, mientras que la tercera cuenta con un desplazamiento en ocho direcciones y un águila gigante. La versión 464 de *Savage* se ve y se juega mejor que la original de Spectrum.



SMASH TV
■ Otro de los proyectos de Dave y Nick para Probe, aunque en esta ocasión de trataba de un port de arcade en lugar de un juego original. *Smash TV* reproduce el caos frenético creado por Eugene Jarvis y Mark Turmell en el humilde 464. Los escenarios están salpicados de enemigos y los power-ups del arcade original se replican en 16 colores sin ralentización, al igual que los enormes jefes finales de la recreativa.



ARKANOID
■ Un buen port de Probe de la famosa recreativa de Taito, aunque no está realizado por Dave y Nick. La colorida evolución del *Breakout* de Atari fue aparentemente diseñada para convertirse al CPC 464. El modo multicolor del sistema fue la elección obvia al adaptar los bloques arco iris de *Arkanoid*. En términos de jugabilidad, el CPC 464 replica exactamente al arcade original, aunque se mueve un poco más lento.

ro podía ver el beneficio en un gran personaje. Si hubiésemos empezado con *Trantor* en Amstrad, probablemente habría sido un poco más grande y detallado".

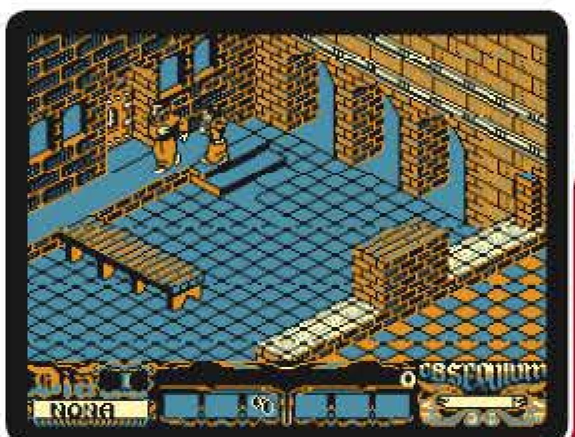
La talentosa pareja siguió con dos títulos más, que aparentemente llevaron al límite el 464: *Savage* y *Dan Dare III*. Pero Nick cree que podrían haber conseguido aún más del 464. "Realmente estábamos tratando de enviar tanto color y movimiento a la pantalla como fuera posible", argumenta Nick, "pero no creo que llegáramos a sus límites".

El grafista de Ocean, Bill Harbison, tuvo una exposición mucho menor al 464 que Nick, pero Bill y el programador Jon O'Brien hicieron el port 464 de *Chase HQ*, una de las mejores adaptaciones de arcade para el sistema. "No había usado un Amstrad antes de comenzar a trabajar en Ocean, así que ni siquiera estaba seguro de si iba a poder hacerlo", dice Bill sobre la conversión de gráficos de Spectrum al 464. "Disfruté al poder usar aquella cantidad de color. Los píxeles eran un poco gruesos, pero el modo de 16 colores me dio una mejor oportunidad de hacer los gráficos tan parecidos a la versión arcade como pude. Estábamos haciendo nuestros gráficos en un Atari ST en blanco y negro, así que luego pude tomar los sprites originales y trazar píxeles de doble ancho por encima de ellos. Las versiones de Amstrad siempre parecían ser una ocurrencia tardía. Dedicamos seis meses a hacer el motor para la versión Spectrum y luego unas seis semanas para la de Amstrad. A menudo me he preguntado por qué no dedicamos tanto tiempo a los títulos de Amstrad como deberíamos. Creo que la única persona que lo hizo fue John Brandwood, autor de *Gryzor*, ¡lo llamábamos 'Johnny Amstrad'!".

El artista Mark K. Jones se asoció con el especialista en programación de Ocean para 464, John Brandwood, en dos conversiones de recreativas: *Renegade* y *Gryzor*, que a su juicio se adaptaban al modo de 16 colores de baja resolución del 464 y eran mejores si no había scroll. "Disfruté los detalles en el modo de cuatro colores, pero para los juegos sentí que el modo de 16 colores era mejor", considera Mark. "En ese momento, la mayoría de las personas parecían usar el 464 en una tele, no en un monitor, por lo que siempre había algún 'sangrado difuso' que ocultaba los píxeles". Disfruté del desafío de intentar igualar la calidad arcade de las máquinas que intentábamos emular. Por eso pensé que el modo de 16 colores era una mejor elección: le daba la misma 'apa- ▶



» [Amstrad CPC] Ocean realizó muchas adaptaciones de películas, como esta versión CPC 464 del *Batman* de Tim Burton.



» [Amstrad CPC] *La Abadía del Crimen* es un original de 464 muy popular en su España natal.



» [Amstrad CPC] *Barbarian* conserva en el CPC 464 el gore del original de C64, pero con colores más vivos.



EL GRAFISTA

El grafista Mark K Jones fue un experto en realizar hermosos gráficos para el 464

¿Qué te parecía la creación de gráficos para el CPC 464 comparado con sus rivales de 8 bits?

El CPC 464 fue "mi" ordenador; lo compré yo mismo y fue la máquina que utilicé para crear todo el trabajo de mi portfolio. Era mi herramienta de arte favorita, así que cuando se trataba de crear imágenes visuales, me resultó mucho más fácil trabajar con ella. El C64 siempre me volvía loco por sus limitaciones, y nunca usé el ZX Spectrum.

¿Te molestó que todos tus juegos de 464 fueran conversiones de recreativas?

Acababa de empezar a trabajar (Ocean / Imagine fue mi primer trabajo), aproveché esa oportunidad y no fui a la universidad, así que solo hice lo que me dijeron que hiciera. Obviamente tuve ideas para otros juegos, pero tenía 18 años y estaba verde, así que no me importó. Realmente no me importaba en qué trabajaba, ¡estaba haciendo juegos de ordenador!

¿Por qué crees que Mag Max fue tan bien puntuado?

Mag Max fue un juego en el que trabajé durante un período muy corto de tiempo. En cierto modo fue agradable, ya que algunos de los aspectos técnicos se habían resuelto antes de que yo me involucrara en él. Así que fue solo un puro trabajo de diseño para mí, y tal vez eso ayudó. Pero no tengo ni idea de por qué la recepción fue tan buena para la versión de Amstrad; ciertamente fue muy colorida.



» [Amstrad CPC] Además de *Renegade* and *Gryzor*, Mark K Jones trabajó en el notable *Mag Max* de 464.

¿Cómo te sentiste al pasar del desarrollo de CPC 464 a los 16 bits?

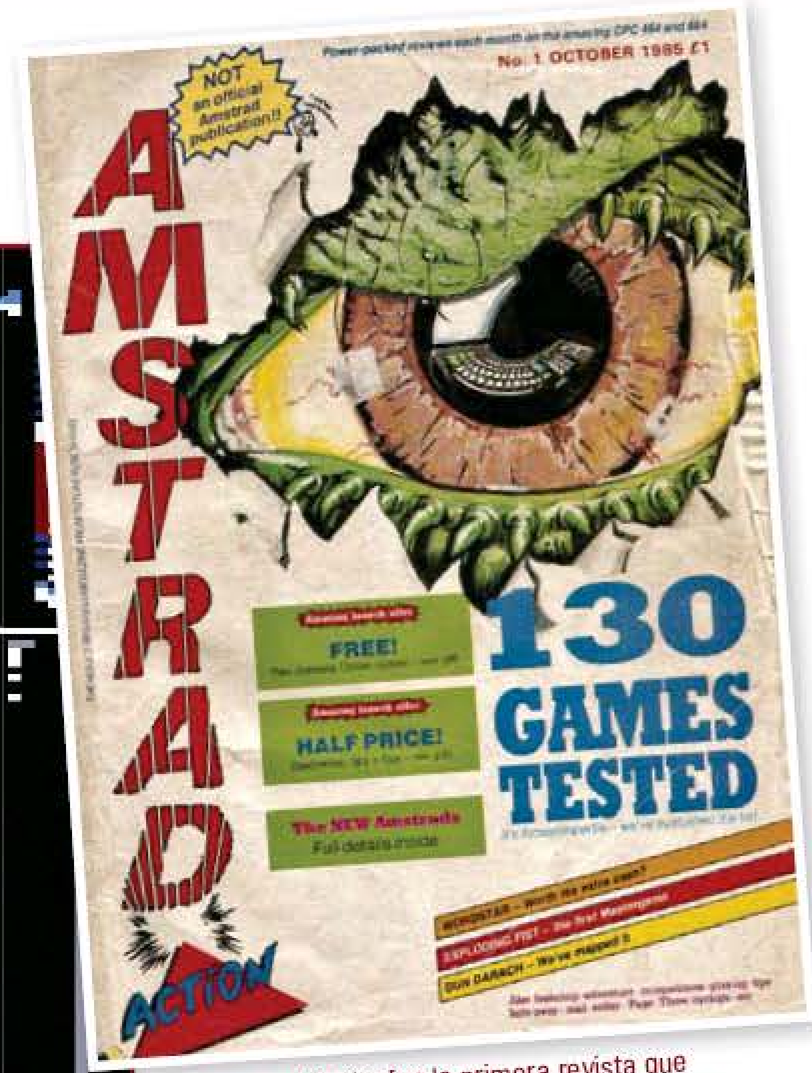
Hay poco que puedas hacer con un pequeño sprite en baja resolución, y los 16 bits permitieron que brillaran más el estilo y la habilidad de un grafista. Posiblemente no tuve lo suficiente de ninguno de ellos; me llevó un tiempo encontrar mi ritmo.

¿Qué piensas de tus juegos de CPC 464 ahora?

Me alegra que la gente los recuerde. Es gratificante saber que trabajé en algo que trajo diversión a sus vidas. Pero no estoy seguro de echar de menos la creación de gráficos utilizando las teclas de cursor.



» [Amstrad CPC] *Dan Dare III*, de Nick Bruty y David Perry, tiene desplazamiento en ocho direcciones y pirotecnia.



» *Amstrad Action* fue la primera revista que Future publicó y luego incluyó cintas gratuitas.


» Los Oliver desarrollaron numerosos juegos de 464 a precios baratos a lo largo de los ochenta.

▶ riencia'. Apuraba cada píxel y repasaba los sprites una y otra vez hasta que no podía mejorarlos. Me gustó trabajar en la conversión de *Gryzor*, quedé muy satisfecho. Aunque una cosa que sufrieron los 464 fue que no tenían un buen scroll; todos esos colores significaban mucha memoria para moverse".

El 464 también recibió grandes juegos de bajo presupuesto, como los desarrollados por Philip y Andrew Oliver. "El primer gran éxito fue *Super Robin Hood*, y luego le siguió *Ghost Hunters*", dice Philip, entusiasmado. "Nos hicimos a la idea de que si vendías un juego a una cuarta parte del precio, venderías cuatro veces más copias, pero las expectativas de los clientes no serían tan altas, por lo que se puntuarían mejor y no tendrías que hacer mucho trabajo, porque la gente no esperaría un juego tan grande. Esa fue nuestra lógica y creo que funcionó bien".

Sin embargo, la estrategia de los Oliver no garantizaba el éxito eterno, ya que pronto se encontraron compitiendo con catálogos de alta calidad vendidos a precios bajos. "Hubo un gran movimiento en 1987, donde se hizo bastante difícil vender juegos a precio completo", reflexiona Philip, "ya que hubo muchos relanzamientos. US Gold y otras firmas lanzaron la gama Hit Squad y otras similares. Básicamente, volvieron a lanzar juegos de precio completo seis u ocho meses después de su lanzamiento original, pero a precios de bajo presupuesto".

La respuesta de los gemelos a estos relanzamientos fue aumentar la cantidad y la calidad de su producción para Amstrad CPC 464, que incluyó buenos simuladores y tres aventuras protagonizadas por un héroe llamado Dizzy, aunque dejaron de desarrollar para los 464 a finales de la década de los 80. "El mercado de Amstrad CPC se estaba muriendo y sabíamos que iba a ser muy difícil vender cualquier cosa después de la Navidad de 1989", reconoce Philip Oliver. "Amiga y Atari ST llevaban tres años en el mercado, y casi todos los que eran jugadores habían mejorado, y ahora solo podíamos vender a personas que no tenían mucho dinero".

El último de los diseños de Philip para el 464 llegó a principios de 1993, casi diez años después de la comercialización del sistema, pero demostró ser poco rentable, como admite el diseñador. "Se hizo cada vez más difícil a medida que pasaban los años, y 1993 fue el final", dice Philip sobre el mercado de juegos del CPC464. "*Robin Hood Legend Quest* fue prácticamente nuestro último juego de Amstrad".

A medida que avanzaba 1993, la mayoría de los juegos de 464 que se lanzaron fueron títulos de bajo presupuesto, principalmente reediciones, pero el ex programador de la demoescena, Elmar Krieger, consiguió un contrato con Titus Software para producir en el 464 dos títulos de precio completo basados en dos juegos de PC. Estos títulos fueron *Super Cauldron* y *Prehistorik 2*, y además de presentar un gran diseño de juego, utilizaron gran cantidad de trucos técnicos para exprimir hasta el último gramo de rendimiento del sistema. "Después de seis años de piratería de CPC con demos y juegos (el proyecto más grande fue un remake de *Pang* llamado *Zap'T'Balls*), lo sentí como el final correcto para este capítulo de mi vida", explica Elmar. "Solo con mis conocimientos de CPC, ninguna compañía me habría contratado para desarrollar su próximo éxito en Amiga, por lo que el declive del CPC fue probablemente la razón principal por la que Titus se atrevió a subcontratar este trabajo a un desarrollador externo como yo. No importó cuánto trabajé y los trucos que hice, porque no fue posible convertir un CPC en un Amiga, así que fui tan lejos como pude".

Elmar abandonó el desarrollo para 464 y entre finales de 1993 y principios de 1994, el flujo de lanzamientos se agotó.

Mirando hacia atrás, el desarrollador siente una gran nostalgia por el sistema, atenuado por el alivio de que la tecnología haya avanzado. "Tendemos a glorificar el pasado", reflexiona Elmar, "y para mí, la era del CPC fue el momento de las maravillas y la emoción sin fin. Por otro lado, si me ofrecieran un viaje de vuelta a mi yo más joven, la necesidad de hacer un juego para CPC me haría temblar de nuevo". Philip Oliver, también menciona la nostalgia cuando se le pide de que explique la larga vida comercial del 464. "Tenía una gran base de fans", observa Philip, "y era un sistema elegante; era plug-and-play. El momento de guardarlo en una caja fue un día triste pa-



» [Amstrad CPC] Remi Herbulot abandonó el diseño de juegos en 1987 tras *Get Dexter 2*.

"NUESTROS CEREBROS TIENDEN A GLORIFICAR EL PASADO, PERO PARA MÍ, LA ERA DEL CPC FUE EL MOMENTO DE LAS MARAVILLAS INTERMINABLES."

Elmar Krieger

ra mucha gente". Revisando el éxito a largo plazo de los 464 en Francia, el desarrollador Remi Herbulot atribuye esta longevidad a la gran cantidad de ordenadores vendidos en Francia. "*Get Dexter 2* fue el último juego que hice para 464, en 1987. Dejé de trabajar para él cuando llegaron el Atari ST y el Amiga", señala Remi. "Después de eso, hubo muchos juegos franceses para 464, probablemente porque muchos desarrolladores no profesionales estaban programando en su propio ordenador, ¡y la mayoría tenía un 464, ya que se vendieron muy bien en Francia!"

Roland Perry considera los seis años de producción que disfrutó el sistema y su popularidad actual. "Me sorprendió un poco que Amstrad siguiera vendiendo los 464 dos años después de su lanzamiento", dice, "porque en esos días las plataformas caían rápidamente y tenías suerte si tu ordenador tenía tanto tiempo de vida. Estuvieron en el mercado un tiempo notablemente largo, y una vez que el 464 se convirtió en un clásico, ganó su propio impulso". *



» [Amstrad CPC] Krieger revolucionó el 464 al lanzar *Super Cauldron* en 1993.



» Elmar Krieger trabajó en *Super Cauldron* y *Prehistorik 2*.



EL PROGRAMADOR

El maestro de 8 bits Jon Ritman realizó varias obras maestras en el 464

¿Cómo se diseñaron los esquemas de color para tus juegos isométricos del 464?

Los esquemas de color no fueron aleatorios, los elegimos. Jugábamos con combinaciones, y por lo general terminaban con nombres tontos. Solo recuerdo uno de ellos, que es "Helado y verde": era de color amarillo claro y verde, pero teníamos apodos para las ocho combinaciones de colores. Todo el sistema giraba en torno a tenerlo todo lo más ajustado posible en la memoria, por lo que estábamos limitados a ocho. Pensé que eso era suficiente, y los esquemas que usamos estaban bien. Tenías que tener un cierto nivel de habilidad artística para mirar un esquema de color y pensar "Eso funciona" o "Eso no funciona".

¿Por qué no usaste el modo de 16 colores del CPC 464?

No los usamos porque en este modo el 464 tenía una resolución más baja que en Spectrum. Bernie habría tenido que rediseñar todo, y habría sido una pesadilla. La resolución hubiera sido insuficiente y horrible de ver. Se hubiera perdido ese detalle, gran parte de la belleza. Así que el modo de 16 colores estaba fuera de la ecuación en *Batman* y *Head Over Heels*.

¿Y qué tal con el Match Day II?

El scroll fue una pesadilla en *Match Day II* incluso haciéndolo con cuatro colores, pero nada en el juego se habría visto bien en el modo de 16 colores, ¡la pelota ni siquiera habría girado a su alrededor! Supongo que podría haber hecho scroll de pantalla en *Match Day II* con 16 colores, pero se habría visto poco fiable.



» [Amstrad CPC] El *Match Day II* para 464 de Ritman se juega igual que el de Spectrum a pesar de ser más lento.

¿Qué opinas hoy día de tus juegos para CPC 464?

No sé si *Match Day II* ha envejecido tan bien. El scroll es notablemente más lento que en la versión de Spectrum. Creo que fue genial para su época, pero mis juegos isométricos para el CPC 464 funcionaron muy bien porque la velocidad no importaba mucho, así que han resistido el paso del tiempo.

¿Qué opinión tienes de la versión CPC 464 de Match Day?

Es mejor olvidar esa versión. No era mi juego en absoluto. Los desarrolladores no usaron nada de mi código, simplemente hicieron un juego de fútbol y fue una mierda.

CLÁSICOS CPC 464

HEWSON

El editor de originales juegos que hizo brillar al 464



RANARAMA

■ El *Paradroid* de Graftgold era exclusivo de C64, pero *Ranarama*, inspirado en *Paradroid*, fue portado al CPC 464, y aunque se juega como el original de Spectrum, tiene mejores gráficos. Al igual que *Paradroid*, *Ranarama* tiene una perspectiva cenital. También tiene influencia de los juegos de rol ya que sus hechizos se lanzan con varias runas ganadas a los magos en los minijuegos del tipo *Paradroid*.



EXOLON

■ El original de Spectrum de Raffaele Cecco no carecía de color, pero su versión de CPC 464 lo hace palidecer en comparación. Cada una de sus 124 fases está repletas de plataformas, y tenemos que disparar constantemente para poder llegar al final de cada pantalla. Es fácil quedarse sin balas y misiles, aunque se pueden encontrar más en algunas etapas, pero solo hay un traje de exoesqueleto por sección.



NEBULUS

■ Creías que sentirías la pérdida del minijuego que aparece en la versión original de C64 al jugar la conversión de 464, pero no lo haces. De hecho, *Nebulus* está tan definido por su torre giratoria que es fácil olvidar que el original tenía un minijuego. La única diferencia real entre el clásico para C64 de John Phillips y la versión 464 es que esta es un poco más lenta, pero eso no afecta al desafío de ascender en sus fases.



STORMLORD

■ Al igual que con el port de *Exolon*, la conversión CPC de *Stormlord* es más colorida que la original. En términos de jugabilidad, ambas versiones son casi idénticas, aunque en 464 es un poco más fácil ya que sus oponentes son ligeramente menos agresivos. Aparte de eso, la misión de rescate de hadas del original permanece intacta, al igual que los puzles y el minijuego de disparos con temática de hadas.

35 AÑOS DEL AMSTR

CPC 464 EN ESP



CLÁSICOS CPC 464

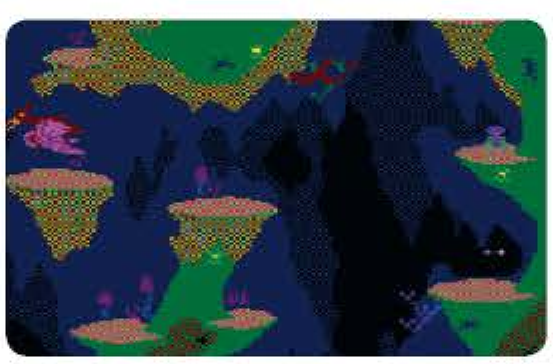
INDESCOMP

La compañía fundada por José Luis Domínguez fue la primera en España que desarrollar juegos para el CPC 464, coincidiendo con su lanzamiento británico



FRED

■ Publicado en junio de 1984 junto al lanzamiento británico del CPC 464 bajo el nombre de *Roland on the Ropes*, *Fred* fue obra del equipo que posteriormente fundaría Made in Spain. Este arcade de laberintos es, sin duda, el mejor exponente de Indescomp.



LA PULGA

■ Original del Sinclair ZX81, fue uno de los dos juegos que Domínguez le regaló a Alan Sugar para que este le ofreciera la distribución de Amstrad en España. Todo un clásico que Paco Suárez y Juan Redondo adaptaron en 1984 en tiempo récord para el estreno del CPC 464.



HOCKEY

■ Supuso el debut como grafista de Carlos Díaz de Castro en 1985. Programado por José Antonio Morales, estábamos ante un juego muy decente en lo gráfico y que no chirriaba en lo jugable. Fuera de nuestras fronteras se le conoció como *Slapshot*.



ROBIN

■ Exclusivo de CPC, *Robin* fue uno de los últimos juegos de Indescomp y también uno de los mejores. La pareja Suárez / Díaz de Castro se sacó de la chistera en 1986 una aventura medieval que, en ciertos aspectos, recordaba al clásico *Sabre Wulf* de Ultimate.



AD

AÑA



Por Atila Merino "blackmores"



» [Amstrad CPC] La pareja Suárez / Díaz de Castro se encargó de crear uno de los primeros videojuegos de coches para el Amstrad CPC 464, *Campeones*, publicado por Indescomp en 1985 bajo el sello Amsoft.

Bien es sabido que España fue uno de los países en los que el Amstrad CPC 464 gozó de mayor éxito, en clara disputa por el primer puesto con nuestros vecinos franceses. Gran parte de este triunfo se lo tenemos que agradecer a Indescomp, cuyo fundador, José Luis Domínguez, hizo lo imposible para que CPC 464 desembarcara en nuestro país en las navidades de 1984.

Tras reclutar a numerosos talentos de la programación, como Carlos y Jorge Granados, Fernando Rada, Camilo Cela, Paco Suárez, Pedro Ruiz, Paco Menéndez o José Antonio Morales, entre muchos otros, los primeros juegos del Amstrad CPC 464 empezaron a llegar al mercado, muchos de ellos gracias al habilidoso grafista Carlos Díaz de Castro, otro de los grandes fichajes de Domínguez.

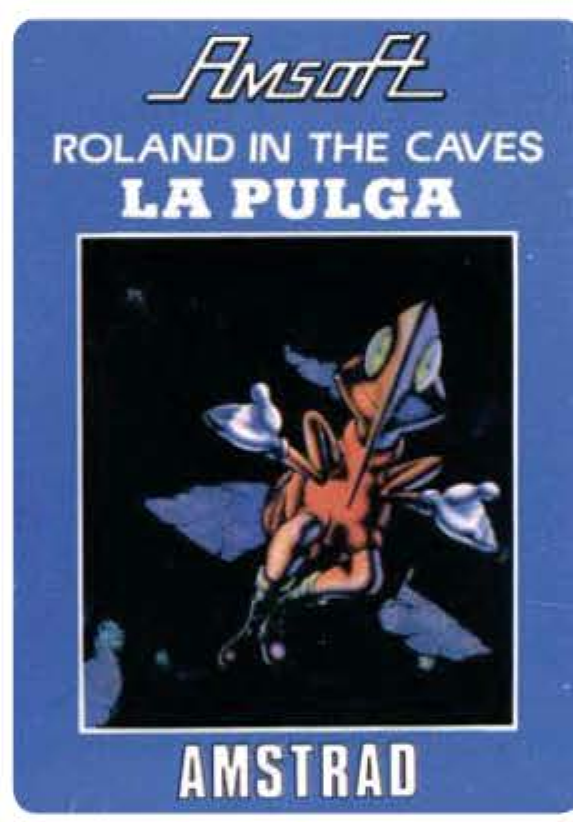
Las conversiones de ZX Spectrum de *La Pulga* y *Fred* en poco más de un mes, fueron los primeros juegos españoles realizados para el ordenador de Amstrad que, además, sirvieron como moneda de cambio para que la compañía británica decidiera apostar por nuestro país y por Indescomp, que poco tiempo después pasaría a convertirse en Amstrad España, principal culpable del éxito del CPC 464 por estos lares.

Además de *La Pulga* y *Fred*, cuyos nombres iniciales en sus versiones cepeceras fueron *Roland in the Caves* y *Roland on the Ropes*, respectivamente, Indescomp publicó juegos tan variados como *Plaga Galáctica* (un matamarcianos inspirado en *Space Invaders*), *Campeones del Mundo de Rallyes* (conducción), *Hockey* (deportivo), *Supertripper* (plataformas) o *Robin* (aventura), todos ellos entre 1984 y 1986, momento en el que la compañía abandonó el desarrollo de videojuegos para centrarse en la venta y distribución de hardware.

Pero Indescomp no es recordada únicamente por estos motivos, sino por ser la incubadora de dos de las compañías más importantes de la Edad de Oro del software español: Made in Spain y Ópera Soft, de las que hablaremos unas páginas más adelante. Ahora es el momento de hablar de Dinamic, probablemente la compañía española más impor- ▶



» [Amstrad CPC] *Supertripper* era una aventura de plataformas, de Paco Suárez y Díaz de Castro.



» *La Pulga* sigue siendo hoy día uno de los juegos más recordados de la historia del videojuego.

PORTADAS DEL 464

ARTISTAS DE LA ILUSTRACIÓN

Algunos clásicos le deben mucho a sus espectaculares carátulas



ALFONSO AZPIRI

■ El popular dibujante madrileño se convirtió en uno de los mejores portadistas de videojuegos de 8 bits desde el mismo momento en que hizo la ilustración del *Rocky* de Dinamic, en 1985. Habiendo realizado ilustraciones de portada para Dinamic, Ópera Soft, Topo Soft e incluso Delta y Animagic, cada uno de sus trabajos se convirtió en una obra de arte que ensalzaba al propio juego y multiplicaba sus ventas irremediablemente.



ÁNGEL LUIS SÁNCHEZ

■ Dedicado en exclusiva a Zigurat, el artista madrileño fue responsable de once de las mejores portadas que se recuerdan en el Amstrad CPC 464. A pesar de ser un veinteañero cuando realizó ilustraciones como las de *El Poder Oscuro*, *Jungle Warrior* o *Senda Salvaje*, Sánchez demostró no tener mucho que envidiar a los grandes ilustradores del momento, a pesar de ser mucho menos conocido que ellos.



JUAN GIMÉNEZ

■ El mítico dibujante e ilustrador argentino siguió los pasos de su buen amigo Azpiri y se embarcó en las portadas de videojuegos unos años después que este. Aunque Giménez no realizó tantas como el madrileño, cada una de las ilustraciones que hizo para Ópera Soft e Iber es una auténtica obra de arte que se ha quedado grabada para siempre en las retinas de toda una generación. Sirva de ejemplo la de *Sol Negro*.



LUIS ROYO

■ Conocido internacionalmente por sus preciosas ilustraciones en diversas revistas como *Cimoc* o *Heavy Metal*, se hizo visible en el mundo del videojuego gracias al *Game Over* de Dinamic, pese a no ser una ilustración original. Con un estilo muy realista, hizo portadas dedicadas para los juegos *Navy Moves*, *El Capitán Trueno* o *Narco Police*.



» En las oficinas de Dinamic, unos jóvenes Luis Rodríguez Soler y Javier Cubedo supervisan el trabajo para CPC de otros desarrolladores aún más jóvenes.

▶ tante en lo que respecta al CPC 464.

Fundada por unos jovencísimos hermanos Ruiz (Víctor, Pablo y Nacho) en 1984, Dinamic comenzó su andadura de manera amateur, desarrollando los juegos y encargándose de la venta y distribución ellos mismos, con la ayuda de algunos amigos. Tras diversos juegos para ZX Spectrum, se estrenaron en el Amstrad CPC 464 con *Rocky*, un juego de boxeo cuya portada supuso también el estreno del dibujante Alfonso Azpiri como ilustrador de videojuegos. Pero fue en 1985 cuando Dinamic consiguió su primer gran éxito en el CPC 464, con *Abu Simbel Profanation*. A partir de entonces, los éxitos de Dinamic se fueron sucediendo uno tras otro, muchos de ellos con preciosas portadas de Azpiri, como *Camelot Warriors*, *Army Moves*, *Phantomas 2*, *Dustin* o *Nonamed*.

Gran parte del éxito de Dinamic fue contar, casi desde el principio, con un nutrido grupo de desarrolladores externos, muchos de los cuales traían su propio juego bajo el brazo para que la ya constituida empresa de los Ruiz hiciera unos últimos retoques y los pusiera a la venta con una buena campaña de marketing. En ese grupo se encontraba gente como los hermanos Abril (Nacho y Carlos), Enric Cervera o los chicos de Zeus Software y Creepsoft, que dieron vida a juegos para CPC 464 del calibre de *Phantis*, *Phantomas*, *Hundra* o *Rescate Atlántida*, entre muchos otros. Si a esto le sumamos que el grafista Javier Cubedo participó en muchas de las obras de Dinamic y que siempre contaron con ilustradores de la talla de Luis Royo, Fernando Sangregorio, Enrique Ventura o

CLÁSICOS CPC 464

DINAMIC SOFTWARE

Fundada por los hermanos Ruiz, se convirtió en la compañía española más productiva de la Edad de Oro, con deslumbrantes creaciones para CPC 464



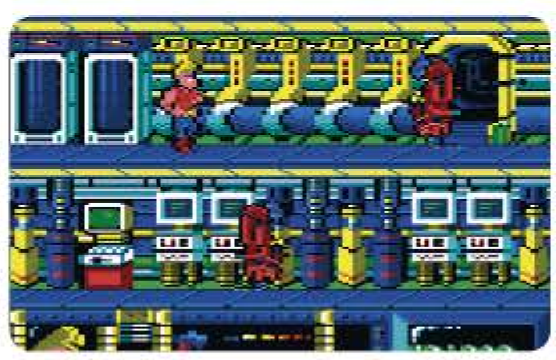
ABU SIMBEL PROFANATION

■ Uno de los primeros juegos de Dinamic para el CPC 464. Programado por Víctor Ruiz, este divertido plataformas se convirtió en un clásico instantáneo pese a su elevadísima dificultad y sencillo apartado gráfico. La preciosa portada de Azpiri es una de las más recordadas.



FERNANDO MARTÍN BASKET

■ Dinamic estrenó las licencias deportivas con este juego de baloncesto realizado originalmente por los hermanos Martín Erro (Julio y Gonzalo). El malogrado Fernando Martín, estrella del momento, protagonizó un notable juego con gráficos en modo 1.



FREDDY HARDEST

■ Publicado en 1987, fue el grafista Luis Rodríguez Soler quien creó a este carismático personaje al que Emilio Salgueiro se encargaría de dar vida. *Freddy Hardest* contaba con dos fases bien diferenciadas, mostrando un aspecto gráfico en modo 0 totalmente apabullante.



NAVY MOVES

■ Considerado como la cima de Dinamic, el programador Nacho Abril y el grafista Jorge Azpiri realizaron una obra de arte que destacaba sobremanera en el Amstrad CPC. Un juego difícil, pero muy bonito, rematado por la brutal edición física y la portada de Royo.

MADE IN SPAIN SIEMPRE TUVO CLARO QUE EN SUS JUEGOS PRIMARÍA LA CALIDAD SOBRE LA CANTIDAD

Ricardo Machuca, podemos afirmar que el éxito estaba asegurado.

Muy diferente fue la historia de Made in Spain, los chicos que salieron de Indescomp para fundar su propia compañía. Fernando Rada, Carlos Granados, Camilo Cela y Paco Menéndez siempre tuvieron claro que primarían la calidad sobre la cantidad, lo que se tradujo en pocos juegos, pero con un nivel medio-alto que les convirtió en una de las mejores desarrolladoras desde su estreno en 1986 con *Sir Fred*. Tras éste, decidieron profesionalizarse y crear Zigurat (lo que supuso la salida de Paco Menéndez del grupo al no estar interesado en el negocio), el sello con el que publicarían sus propios juegos y los de otros autores ajenos a la compañía. Arcadia, True Soft y Gamesoft fueron algunos de los mejores, que además aportaron grandísimos juegos al CPC 464, casi siempre aprovechando el modo gráfico de dieciséis colores del ordenador de Amstrad. Obras como *El Poder Oscuro*, *Comando Quatro* o *Jungle Warrior* están consideradas entre las mejores del CPC 464.

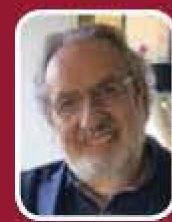
Zigurat, al igual que sus competidores, también apostó por tener un portadista de nivel y se hizo con los servicios de un joven, pero brillante, ilustrador llamado Ángel Luis Sánchez, el cual acabaría realizando once de las portadas de la compañía, destacando precisamente la de *El Poder Oscuro*. En 1988, los hermanos Granados (Carlos y Jorge), Rada y Cela apostaron por los juegos deportivos y las licencias, con éxitos como el de *París-Dakar, Emilio Sánchez Vicario, Sito Pons 500c.c. Grand Prix* o *Carlos Sainz*. La otra facción surgida de Indescomp ▶



» [Amstrad CPC] El mítico piloto de rallies Carlos Sainz tuvo su propio videojuego gracias a Arcadia.



» El equipo de Made in Spain, fundadores de Zigurat, testeando uno de sus juegos en un Amstrad CPC 6128.



JOSÉ L. DOMÍNGUEZ

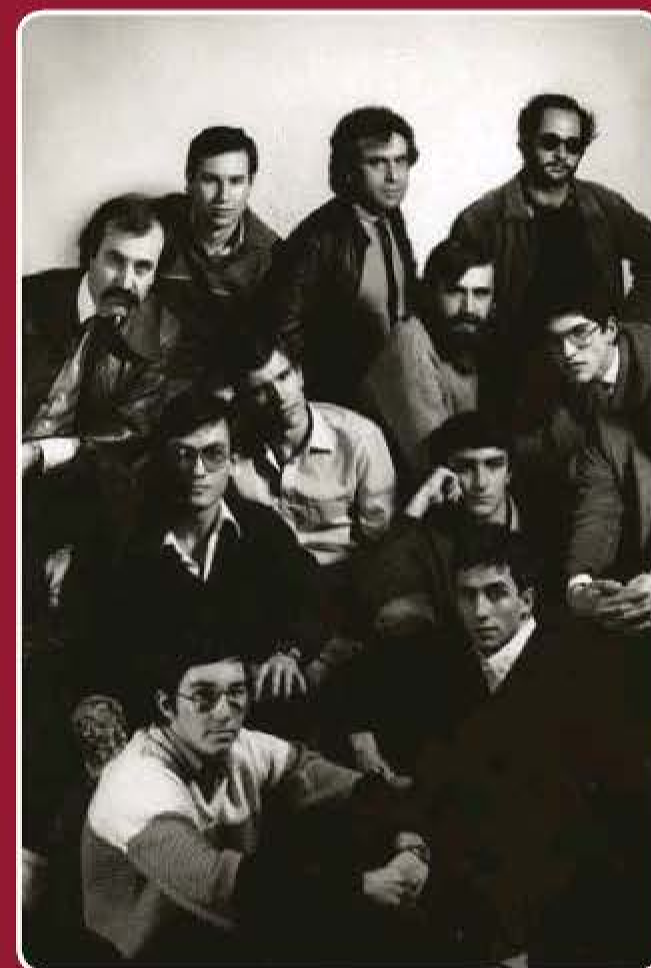
El fundador de Indescomp fue el culpable de que el Amstrad CPC 464 llegara a nuestro país

Cuando José Luis Domínguez vendía libros a puerta fría, seguro que nunca imaginó que acabaría siendo el máximo responsable de Amstrad España y mano derecha del mismísimo Alan Sugar en Amstrad PLC, alcanzando la cima como empresario. Pero, teniendo en cuenta sus extraordinarias habilidades para los negocios, estaba claro que tarde o temprano iba a lograr grandes hazañas.

Afianzado como director comercial en Nationale-Nederlanden, Domínguez decidió fundar Indescomp en 1982 para distribuir videojuegos británicos en España, inicialmente para el ZX Spectrum y el Commodore VIC-20. Tras viajar a Inglaterra para conseguir la distribución del ZX80 en España y ante la imposibilidad de tener una audiencia con Clive Sinclair, decidió apostar fuerte por el primer ordenador que Amstrad iba a fabricar y poner en el mercado a mediados de 1984.

A pesar del gran esfuerzo, Domínguez pudo finalmente hablar cara a cara con Alan Sugar y ofrecerle gratuitamente dos nuevos juegos para el estreno del Amstrad CPC 464: *La Pulga* y *Fred*, realizados a toda prisa por el equipo de Indescomp. El trato era que si Amstrad tenía la intención de distribuir su ordenador en España, pensara directamente en él, como finalmente sucedió.

Así, Indescomp distribuyó el CPC 464 en España y todos sus ordenadores posteriores al convertirse en Amstrad España, etapa en la que los beneficios de la empresa se fueron multiplicando anualmente.



» Algunos de los mejores desarrolladores de la Edad de Oro se reunieron por primera vez en Indescomp.

CLÁSICOS CPC 464

ZIGURAT

Calidad frente a cantidad, ese fue siempre su lema









MISTERIO DEL NILO
■ Aventura basada en la película *La joya del Nilo* y desarrollada por Made in Spain.

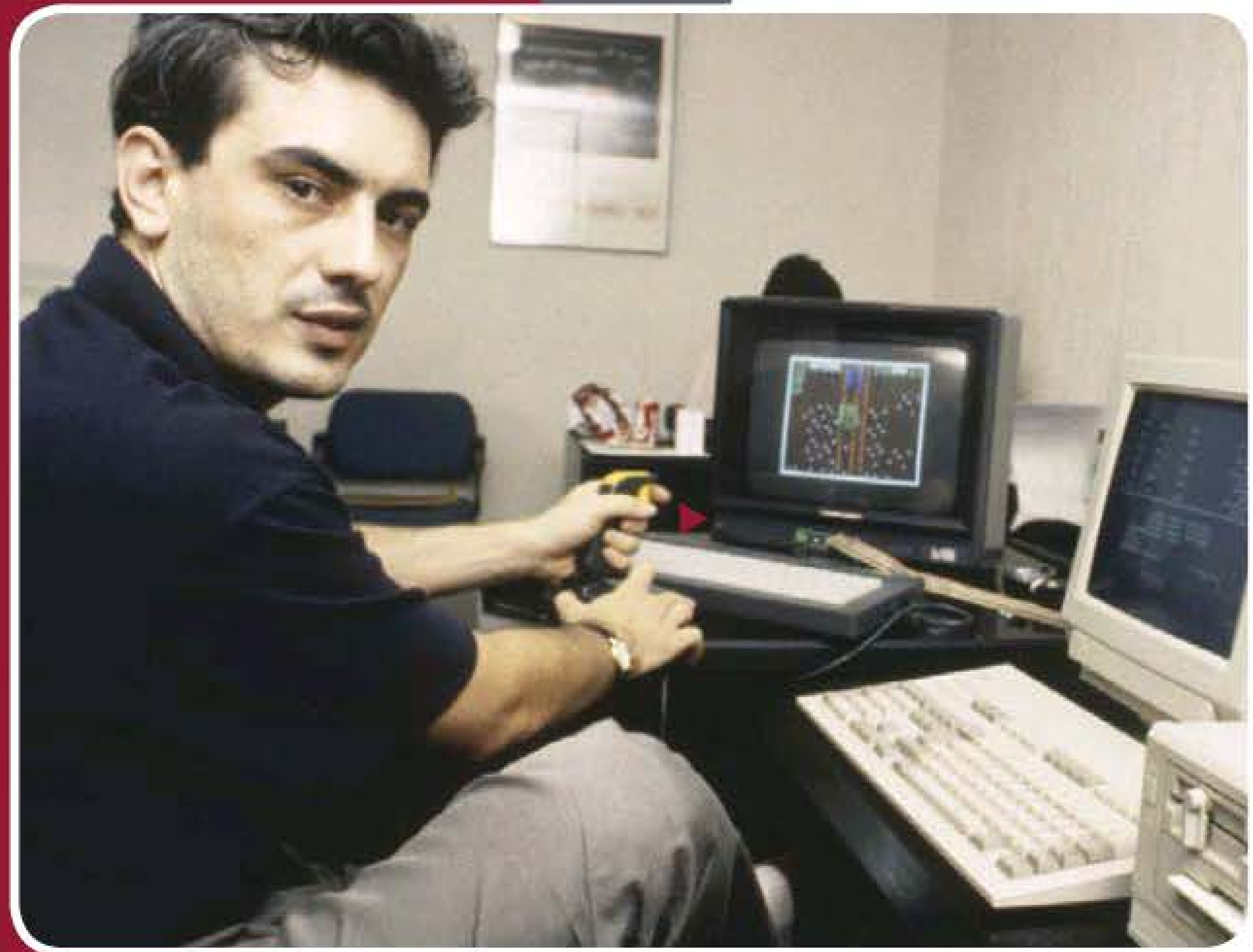
EL PODER OSCURO
■ El mejor juego de Arcadia mezclaba varios géneros de manera muy original.

JUNGLE WARRIOR
■ Igor Ruiz e Íñigo Ayo crearon esta joya que destacaba por su colorido apartado gráfico.

SIR FRED
■ Made in Spain en estado puro. Una obra de arte en forma de aventura que supuso el estreno de la compañía en 1985.



» [Amstrad CPC] José Ramón Fernández Maquieira realizó *Ángel Nieto Pole Position* para el 464.



» José Antonio Morales en las oficinas de Ópera Soft mientras testea una de sus obras en un Amstrad CPC.



» [Amstrad CPC] Taking screenshots of games for Amtix was hard. It's a far easier task today.

» [Amstrad CPC] *Sol Negro* fue uno de los grandes éxitos de Ópera Soft en 1988 gracias a Gonzo y Díaz de Castro.

fue Ópera Soft, fundada en 1986 por Pedro Ruiz, Paco Suárez, Carlos Díaz de Castro, José Ramón Fernández Maquieira y José Antonio Morales. O lo que es lo mismo: cuatro programadores y un grafista, con lo que Díaz de Castro tuvo que multiplicarse en los primeros años de la nueva compañía. Desde su estreno con *Livingstone Supongo*, Ópera demostró lo en serio que iba con el CPC 464, ya que prácticamente la totalidad de sus juegos se realizaron originalmente para el ordenador de Amstrad, siendo después portados al resto de sistemas. Así, el catálogo de Ópera está repleto de joyas para el CPC 464, desde *Goody* hasta *Rescate en el Golfo*, sin olvidarnos de *Mot*, *Sol Negro*, *The Last Mission*, *Ángel Nieto Pole 500* o *Sirwood*, entre muchísimos otros.

El estudio valenciano Cómix fue una de las bazas de Ópera, ya que la pareja formada por José Vicente Pons y Eduardo Bellver fue la responsable de diversos juegos, liberando así a los mandamases de la compañía madrileña. Entre sus trabajos hay que destacar juegos tan bonitos gráficamente como *Corsarios*, *Ulises* o *Mythos*, si bien son conocidos por su desmesurada dificultad, que afectaba en gran medida a la jugabilidad.

Y cómo olvidar lo que sería la gran obra maestra publicada por Ópera Soft: *La Abadía del Crimen*, una aventura isométrica que fue llevada a cabo con mucho mimo por el programador Paco Menéndez (tras su salida de Made in Spain) y el grafista Juan Delcán, arquitecto de profesión.

Finalmente, pero no menos importante, los jugadores españoles tuvi-

CLÁSICOS CPC 464

ÓPERA SOFT

La compañía madrileña realizó sus juegos en un Amstrad CPC



LIVINGSTONE SUPONGO

■ Ópera Soft se estrenó en 1986 con esta aventura de plataformas basada en el mítico explorador británico. Morales y Díaz de Castro fueron los autores de un juego tan imprescindible como difícil, en el que debíamos hacer uso de diversos accesorios para avanzar.



LA ABADÍA DEL CRIMEN

■ La obra maestra de Paco Menéndez y Juan Delcán no fue muy bien recibida en su día (1987), pero es hoy considerado el mejor juego de la historia del Amstrad CPC, gracias a un trabajo gráfico impresionante y un desarrollo más adulto e interesante de lo habitual.



GOODY

■ El estreno de Gonzo Suárez en Ópera Soft y en el CPC 464 no pudo haber ido de mejor manera. En 1988 se sacó de la chistera una magnífica aventura de plataformas en la que debíamos robar un banco recorriendo diversas zonas de una hipotética Madrid ochentera.



MOT

■ Uno de los cómics más famosos de Azpiri se convirtió en videojuego en 1989 gracias al programador José Antonio Morales y los grafistas Díaz de Castro y< Gonzo Suárez. La primera fase, realizada como si de un cómic se tratara, fue revolucionaria en su momento.

CLÁSICOS CPC 464

TOPO SOFT

Surgida del seno de Erbe, Topo Soft contó con decenas de programadores y grafistas de muy alto nivel que demostraron su talento en el Amstrad CPC 464



DESPERADO

■ La recreativa *Gun.Smoke* no contaba con una versión de 8 bits, así que Topo Soft decidió, por su cuenta, realizar una, dando como resultado el notable *Desperado*, un juego de acción y scroll vertical que fue llevado a cabo por Emilio Martínez, Julio Martín Erro y Gominolas.



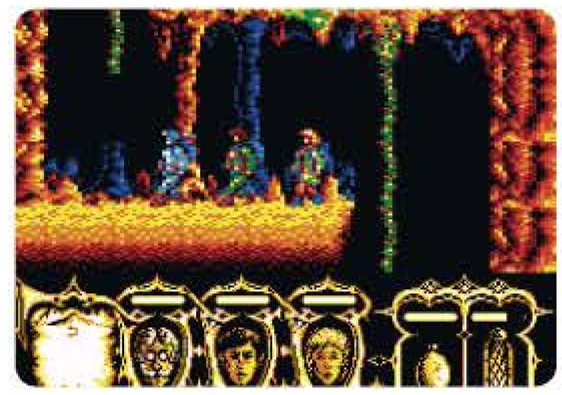
MAD MIX GAME

■ Inspirado en el famoso *Pac-Man* de Namco, este simpático comemocos innovaba en muchos aspectos y lo hacía de forma muy interesante, llegando a triunfar en el Reino Unido. El equipo culpable de su desarrollo en 1988 fue Rafa Gómez, Potenciano y Astudillo.



TITANIC

■ En 1988 pudimos descubrir, por fin, cual era el tesoro que se escondía en el Titanic gracias a Emilio Martínez, el grafista Ricardo Cancho y el músico César Astudillo, que llevaron a cabo una notable aventura submarina en busca del barco hundido más importante de la historia.



VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA

■ Topo Soft alcanzó la gloria con el juego basado en el popular libro de Jules Verne, pese a publicarse incompleto. Esta superproducción, realizada por Rafa Gómez, Borro y Potenciano, se componía de tres fases completamente diferentes, destacando sobre todo la segunda.

mos el placer de disfrutar de los juegos de Topo Soft, la compañía creada en 1987 por Erbe para competir de tú a tú con Dinamic, Ópera y Zigurat.

Aunque el desarrollo interno de videojuegos ya se había producido en Erbe con trabajos como *Mapgame* y *Las Tres Luces de Glaurung* a manos de Javier Cano, Emilio Martínez y José Manuel Muñoz, fueron *Desperado*, *Survivor*, *Stardust* y *Spirits* los primeros en aparecer para el CPC 464 bajo el sello de Topo Soft. Con el propio Cano como responsable del equipo, el cual se encargaba además de gestionar a los desarrolladores externos que ayudarían a hacer grande a la compañía gracias a sus obras, Topo publicaría decenas de juegos para el CPC 464, muchos de ellos resultando grandes éxitos de ventas.

Además, la incorporación de Alfonso Azpiri como ilustrador de la mayoría de sus portadas tras dejar de trabajar para Dinamic, supuso una apuesta ganadora que hizo que Topo llegase a lo más alto con juegos como *Mad Mix Game*, *Titanic*, *Silent Shadow* o *Tuareg*, incluso cuando a Javier Cano lo sustituyó Gabriel Nieto, ex director de la revista *Micromanía*, como responsable del equipo.

Top Soft tuvo la suerte de contar con talentosos grafistas, como Julio Martín Erro, Ricardo Cancho, Roberto Potenciano o Alfonso Fernández Borro, cuyos juegos destacaron en el CPC 464 gracias al precioso modo 0 de dieciséis colores en pantalla. Trabajos como *Wells & Fargo*, *Chicago's 30*, *Black Beard*, *R.A.M*, *Metropolis*, *Lorna*, *Gremlins 2* o *Zona 0* son buena muestra de ello. Además, casi todos los juegos de Topo contaban con la excelente música de César Astudillo, más conocido en aquellos años como Gominolas.

No es de extrañar que la compañía fundada por Cano, Martínez y Muñoz se convirtiera en un fenómeno de masas y gran abanderada del Amstrad CPC 464. *



» [Amstrad CPC] El equipo de Topo Soft estaba repleto de grandes talentos.

PACO PASTOR

El fundador de Erbe fue el responsable de la bajada de precios de los juegos a 875 ptas.

Antes que nada, hay que tener en cuenta que Paco Pastor era una estrella de la música mucho antes de fundar Erbe Software junto a Andrew Bagney. De hecho, se trataba del fundador, cantante y compositor de la banda musical Fórmula V, con grandes éxitos durante los años 60 y 70 como Cuéntame, Eva María o La fiesta de Blas.

El descubrir el mundo de los videojuegos a través del Commodore VIC-20 de los sobrinos de un amigo, le hizo interesarse por un negocio que en España estaba aún en pañales, así que gracias a su experiencia en la discográfica CBS y a la adquisición de un ZX Spectrum, se dio cuenta de las semejanzas que había entre ambos mundos, el de la música y el del videojuego.

En 1984 decidió fundar Erbe Software con la intención de distribuir en España los videojuegos que se publicaban en el mercado británico. Hasta ese momento, la mayoría de juegos extranjeros llegaban a nuestro país con portadas fotocopiadas y cintas grabadas, vendiéndose como si fueran nuevos. Gracias a Pastor, esta situación cambió radicalmente, convirtiéndose en el mayor distribuidor español de videojuegos de los años 80 y principios de los 90.

Pastor fue el responsable de la bajada de precios que sufrieron los videojuegos de 8 bits, cuando en 1987 se hizo público que todas las novedades en cinta para Amstrad CPC 464 y demás ordenadores de 8 bits valdrían 875 pesetas a partir de entonces.



» Paco Pastor, como siempre, sonriente.



» *Erbe 88*, un pack mítico.

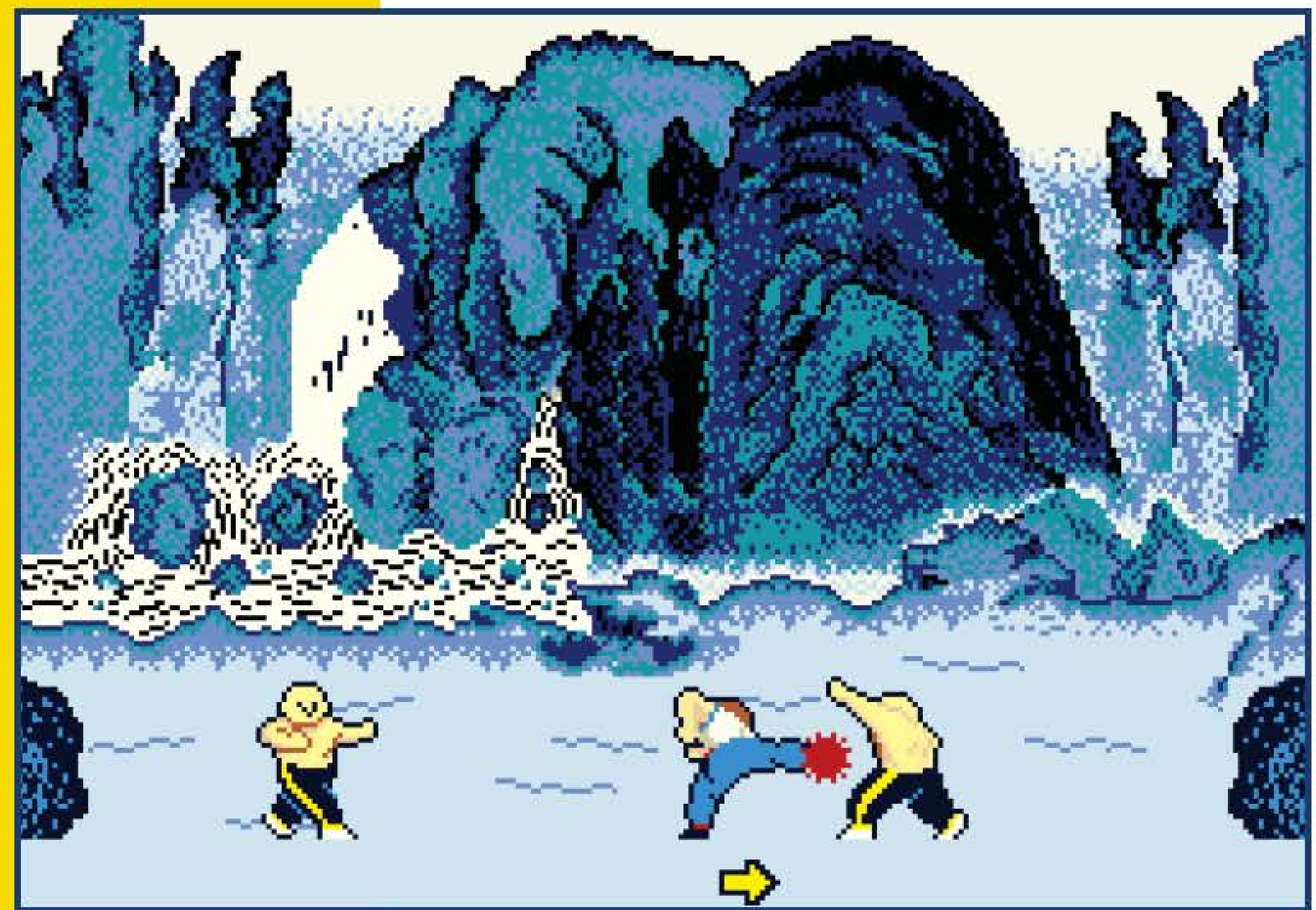


LA HISTORIA DE

Yie Ar KUNG-FU

En la historia de los juegos de lucha, un título trasciende sobre el resto. La recreativa de Konami Yie Ar Kung-Fu sentó las bases del género. Además, fue capaz de generar su propia saga, incluyendo una variante doméstica, innumerables ports y una secuela para olvidar.

Texto de Martyn Carroll



» [Arcade] La pelea contra Feedle marca el preludio del exigente torneo Masterhand.

Y*ie Ar Kung-Fu* no fue el primer juego de lucha one-on-one y no vamos a intentar convencerte de ello. Es un dato que realmente no conocemos. Muchos citan a *Karate Champ* (1984) de Data East como el abuelo del género pero hay muchos ejemplos anteriores. *Yie Ar Kung-Fu* (1985) no fue el detonante, pero sí se trata del primer ejemplo de juego de lucha tradicional.

A diferencia de *Karate Champ*, donde combatías contra un clon con tu mismo catálogo de movimientos, en *Yie Ar Kung-Fu* te enfrentabas a un elenco de enemigos cada vez más desafiantes y con su propio estilo de lucha. Además, contaba con un argumento que involucraba a nuestro héroe Oolong en un desafío frente a 11 oponentes letales con el fin convertirse en el gran maestro de Kung-Fu en honor a su padre, que perdió la vida en pos de esa misma empresa.

En cuanto a diferencias jugables, la clave residía en las disciplinas. *Karate Champ* contra *Yie Ar Kung-Fu* se redujo a kárate contra kung-fu. Una era lineal, rígida, la otra espontánea, fluida, flexible. *Yie Ar Kung-Fu* y Oolong se inspiraron en la popularidad imperecedera de Bruce Lee. La acción era rápida y exagerada, caracterizada por el extenso set de movimientos de Oolong, que comprendía 16 puñetazos y patadas, además de un descomunal salto que cubría el ancho de la pantalla. El clásico sistema de score se sustituyó por una barra de KO que mostraba el devenir del combate. No hace falta añadir que *Yie Ar Kung-Fu* fue un lanzamiento tan popular como influyente.

Konami adivinó que tenía la fórmula ganadora, ya que la versión para MSX se desarrolló a la vez que la coin-op. El protagonista doméstico se llamaba Lee, en un claro de intento de explotar al artista, pero no fue la única diferencia. En lugar de emular a la recreativa, el juego de MSX fue diseñado con el hardware en mente y el requisito de comprimir todo en un cartucho de 16K. Así que solo contaba con un escenario (el interior de un dojo) y cinco enemigos (miembros del gang Chop Suey). El gran problema fueron los controles. La recreativa ofrecía botones independientes para puño y patada, mientras que en MSX hubo que adaptar los movimientos a un joystick que tenía un único botón.







» [Arcade] Ciertos enemigos, como Star, utilizan armas arrojadizas. Salta o morirás en diez pasos...





JUGAR CON LA MUERTE

Más videojuegos basados en la vida y obra de Bruce Lee



BRUCE LEE

DATASOFT, 1984

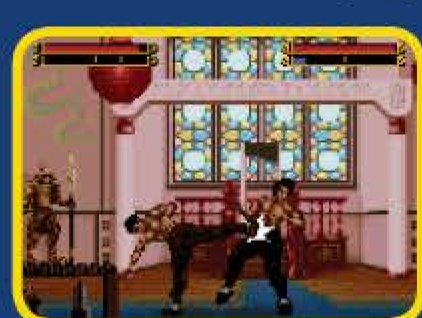
■ El popular juego de acción/plataformas fue desarrollado para ordenadores Atari antes de ser adaptado a la mayoría de sistemas de 8 bits. Un clásico en toda regla que presentó al maestro de artes marciales de Hong Kong y EE.UU. a una audiencia demasiado joven para haber visto *Operación Dragon*.



BRUCE LEE LIVES

SOFTWARE TOOLWORKS , 1989

■ Este juego de lucha one-on-one para PC estaba más cerca de *Karate Champ* o *The Way Of The Exploding Fist* que de *Yie Ar Kung-Fu*. Más estratégico y menos loco, la IA 'aprendía' tu estilo para que no repitieras movimientos. Bueno, pero sin llegar a genialidad.



DRAGON: THE BRUCE LEE STORY

VIRGIN, 1994

■ Basado en el biopic de 1993, este título de lucha one-on-one fue lanzado para Jaguar, Mega Drive y SNES. Curiosamente, retoma la peculiaridad de *Yie Ar Kung-Fu* a la hora de contar con un solo personaje seleccionable (Bruce en este caso), incluso en modo Versus.



BRUCE LEE: RETURN OF THE LEGEND

VICARIOUS VISIONS, 2003

■ Otra de esas joyas infravaloradas que adornaba el catálogo de GBA. Plataformas, lucha, sigilo... era mucho más grandioso que la suma de todo lo que ofrecía. Se situó a años luz del horrible juego de Bruce Lee que Universal lanzó para Xbox.



BRUCE LEE II

BRUNO R MARCOS, 2013

■ Tres décadas después del original de Atari creado por Datasoft, Bruno Marcos creó una secuela no oficial para PC que imitaba la jugabilidad y aspecto del título primigenio. Bruce incluso adquirió habilidades nuevas como la posibilidad de nadar. Mitad secuela, mitad tributo, estamos ante una auténtica maravilla.

KUNGVERSIONES...



Comparamos las versiones de Yie Ar Kung-Fu II de Imagine



COMMODORE 64

■ La mejor versión, superando en nuestra opinión al de MSX por la velocidad y la música in-game de Martin Galway. Todos los escenarios y luchadores están incluidos y ofrece una curiosa introducción de puntuaciones.



ZX SPECTRUM

■ La versión Spectrum del juego original es una auténtica pasada, pero esta es un desastre. Sprites grandes pero pobremente animados y sin color. Sonido terrible. Necesitarás la determinación de un gran maestro para enfrentarte a él.



AMSTRAD CPC

■ Gráficamente mejor que la versión Spectrum, excepto los amorfos sprites, pero se juega igual de lento y mal. Por problemas de memoria, solo hay dos escenarios, cueva y muelle desaparecen. Mejor centrarse en el port del primero.



THOMSON MO5

■ Nos gustaría invitar a alguien especial para que juzgue esta versión: su programador, James Higgins. "En su momento quedé satisfecho, pero gráficamente es horrible y su framerate, absurdo. No resultó un trabajo memorable."



BBC MICRO

■ El experto en Acorn, Peter Johnson, regresó para la secuela y elaboró otra sólida y colorida conversión. A diferencia de las lentas versiones para Z80, la velocidad es excelente, lo único que falta es el modo para dos jugadores.



ACORN ELECTRON

■ Se trata de una copia admirable de la versión para 'Beeb'. El número de colores en pantalla es menor y el sonido mucho más básico, pero se juega tan bien como su hermano mayor. Los usuarios de Electron pueden estar orgullosos.



» [MSX] La versión de Konami para MSX de *Yie Ar Kung-Fu* fue bien recibida por los críticos. *What MSX?* le otorgó un 9/10.

▶ Sea como fuere, el cartucho de MSX fue muy bien recibido cuando apareció en febrero de 1985, pocas semanas después que la coin-op. "Los gráficos son brillantes y las alegres melodías chinescas excelentes", comentaba la revista *What MSX?* en su review de 9/10. "Una maravilla de la programación. Si comienzas a jugar no podrás dejarlo". Pocos meses después, el juego fue adaptado a NES. No se alteró nada significativo, pero la posibilidad de jugar con dos botones independientes para puño y patada encumbraron a esta versión.

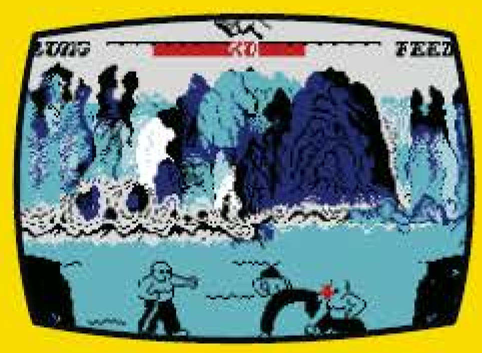
Konami vio el potencial de lanzar versiones domésticas de sus arcades, pero fuera de Japón había muchos sistemas a considerar. Se fijó en las grandes editoras europeas y eligió asociarse con Ocean, firmando un acuerdo de ocho títulos a mediados de 1985. Este acuerdo incluía *Hyper Sports*, *Green Beret*, *Mikie* y la versión coin-op de *Yie Ar Kung-Fu*. Konami pensó que el nombre de Ocean podía eclipsar su marca, así que acordaron publicar bajo el sello Imagine.

Fue un gran acierto de Ocean, aunque la tarea de convertir ocho juegos a múltiples sistemas era demasiado ambicioso para el equipo *in-house*. Para *Yie Ar Kung-Fu* encargaron las labores de conversión a Brian Beuken de Timeless Software. "El gran problema era encontrar programadores que pudieran hacerlo" dice Brian, que no había jugado a la coin-op cuando aceptó el proyecto. "Trabajaba en una pequeña oficina cerca de mi casa en Escocia, no tenía empleados y necesitaba encontrar a tres personas aptas para los ports de Spectrum, CPC y C64. Tuve suerte y los encontré".

La conversión no fue sencilla, en gran parte debido a la inexperiencia del joven equipo. "Los tres programadores se enfrentaron a diferentes problemas" dice. "El inconveniente de Amstrad era la memoria. Keith Wilson, que solo tenía 14 años entonces, era un prodigio y resolvió el tema de la IA muy rápido, pero no sabía cómo comprimir gráficos y código en tan poco espacio. Cuando estaba creando los gráficos para todas las versiones, me di cuenta, al pausar una cinta de vídeo con gameplays grabados de la coin-op,



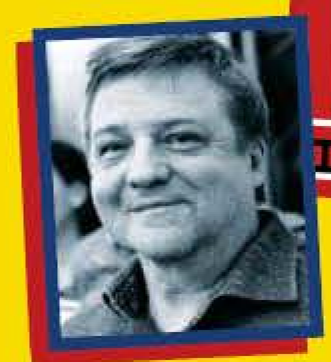
» [NES] La versión NES ofrecía botones para puño y patada. Muy útil.







» [C64] Po-Chin intentará abrasarte con su aliento infernal en Commodore 64.



» Brian Beuken lleva 35 años creando videojuegos. Acaba de lanzar un libro sobre programación de juegos para principiantes: visita facebook.com/fundamentalsbook.

"La clave residía en el timing y saber cuándo golpear o agacharse"

Peter Johnson

de que los sprites no necesitaban tantos colores y eso podría liberar unos cuantos bits".

Este ahorro permitió a Brian crear una rutina de compresión de sprites que optimizó el espacio disponible. "El problema de la memoria del Spectrum no era tan acusado, pero sí era grave su velocidad. El programador no lograba actualizar lo suficientemente rápido, pero por suerte se me ocurrió un sistema de sprites superpuestos que aumentó la velocidad. Sin embargo, ambas máquinas carecían de memoria para incluir todo, así que convencimos a Ocean para que aceptara eliminar contenido o, de lo contrario, emplear multicarga".

» [BBC Micro] Esta versión toma prestados algunos elementos del juego de MSX, como cuando nuestro héroe sonríe tras la victoria.

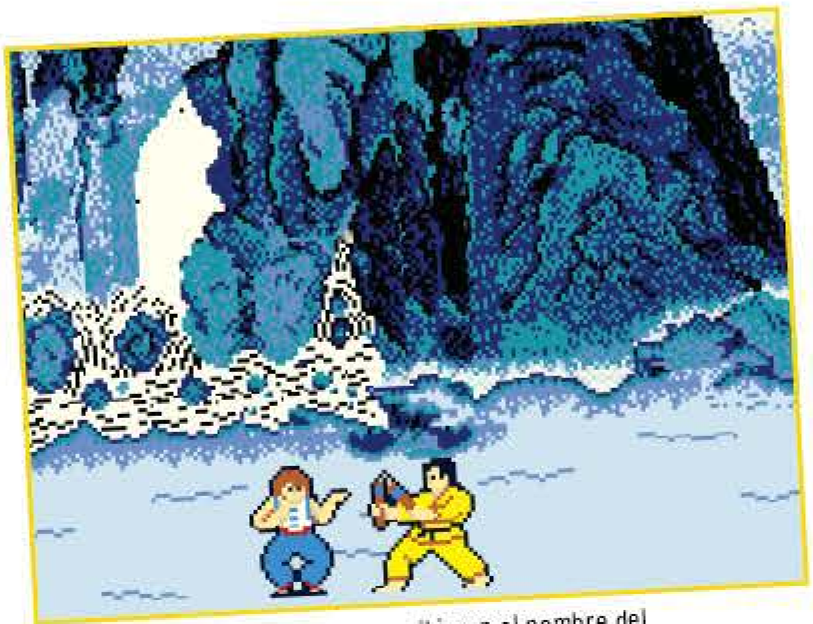


La versión C64 fue más problemática todavía. "El programador comprendía los principios de la multiplexación de sprites, pero no pudo llevarlo a cabo y el proyecto se vino abajo. Solo teníamos ocho semanas para hacer la conversión y ya habían pasado cuatro o cinco, Ocean intervino y desarrolló la versión C64 *in-house*". Dave Collier comenzó desde cero. "Dave era una leyenda en Ocean y se le dio rienda suelta para hacer las cosas a su manera" dice Brian.

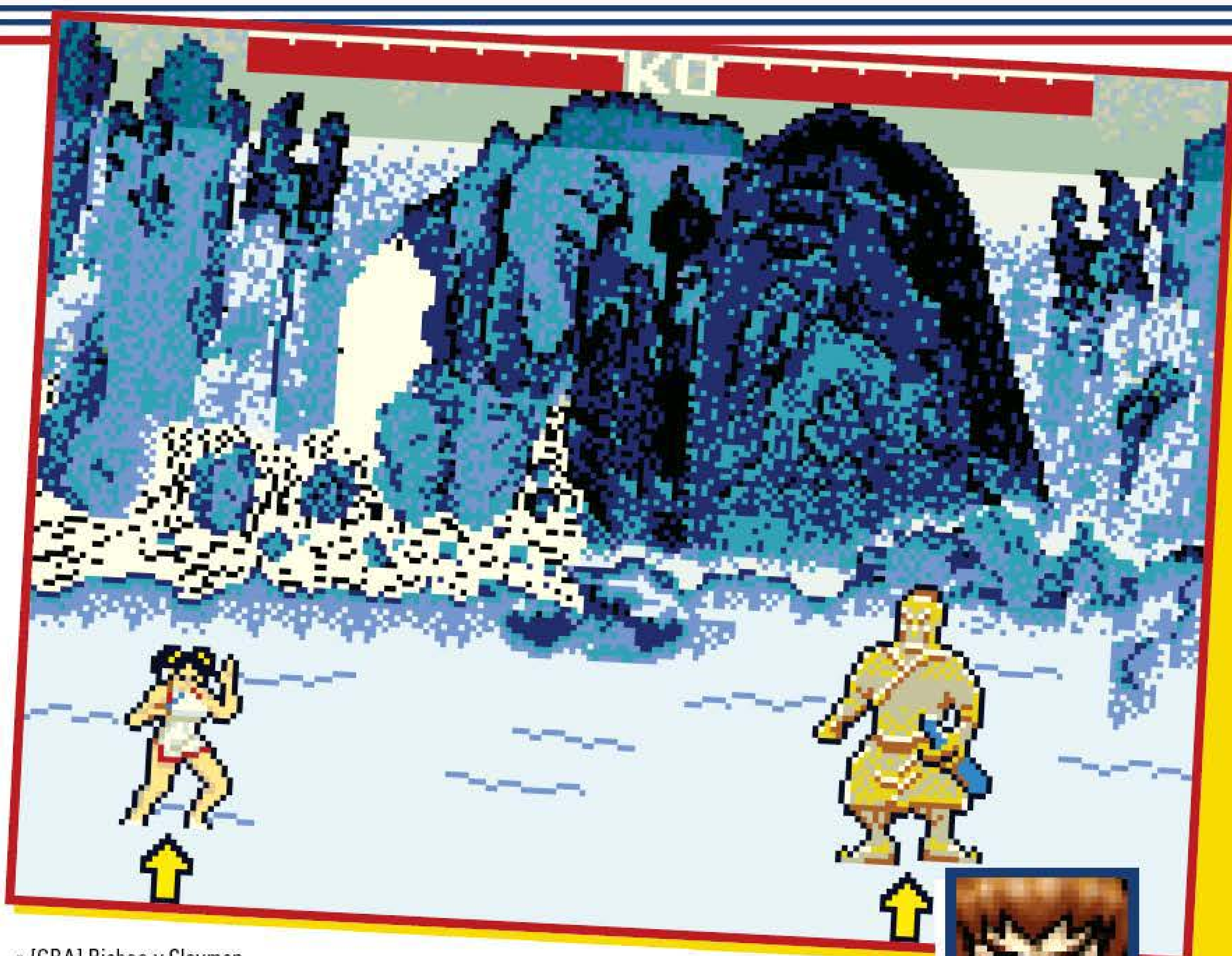
Ocean también asignó versiones para Commodore 16, BBC Micro y Electron. Para los Acorn reclutó a Peter Johnson, que estaba familiarizado con el juego. "Era muy divertido" dice sobre la coin-op. "Ahora puede parecer primitivo, pero en ese momento no teníamos capacidad de procesamiento para mostrar, o memoria para almacenar, grandes sprites. La clave residía en el timing y saber cuándo golpear o agacharse estudiando los patrones de lucha de cada rival".

Al igual que Brian y su equipo, Peter no trabajaba en la sede de Ocean en Manchester. "Trabajaba desde mi casa en Newcastle, Ocean enviaba una de sus maletas especiales que contenían la placa arcade con fuente alimentación y un joystick. Dibujé los sprites y descifré el gameplay desde la placa de la coin-op, después lo adapté para ajustarlo a las limitaciones del hardware. Para 'Beeb' (BBC Micro), el gran desafío fue su limitada paleta de color y el escaso espacio para frames. Utilicé una pantalla de cuatro colores con interrupciones ▶





» [Arcade] Algunos luchadores recibieron el nombre del arma utilizada en combate, como en el caso de Mr. Nuncha.



» [GBA] Bishoo y Clayman son dos nuevos luchadores que solo aparecen en la versión GBA de *Yie Ar Kung-Fu*.







▶ para dar sensación de mayor colorido. La necesidad de animar al elenco de enemigos y gestionar un escenario complejo limitó la cantidad de animaciones. A veces, la parte más bonita de programar es decidir cómo equilibrar los recursos disponibles". una vez concluida la versión 'Beeb', John adaptó el juego a Electron. "Me llevó algunas semanas. No pude utilizar la técnica de interrupción de colores porque el hardware de Electron era aún más limitado".

La memoria supuso un gran problema para las conversiones de Ocean, así que Brian aprovechó la oportunidad cuando adaptó el juego a Spectrum 128K. "A pesar de que arruinamos la versión C64, Colin Stokes de Ocean quedó impresionado cuando me visitó para chequear el progreso", recuerda. "Después de lanzar el juego y comprobar lo bien que vendía, me sugirió que fuera a Manchester para desarrollar la versión Spectrum 128K, que acompañaría el pack inicial de la máquina. La intención era realizar un port rápido, pero como yo solo escribí el sistema de sprites para 48K necesitaba meterme de lleno en el código. Además, después de analizar el hardware del 128K me di cuenta de que podía utilizar un sistema de paginación de doble pantalla, así que sugerí empezar de cero. No les pareció bien pero mis argumentos debieron convencerlos, ya que me permitieron continuar. Escribí el juego completo de nuevo, utilizando el cambio de pantalla para conseguir actualizaciones más rápidas y suaves. La memoria adicional me permitió cargar todo de una vez".



» Peter Johnson aún programa, creando apps para iOS como MailShot Pro y ShotList.

Brian rehizo los gráficos de fondo y añadió los combates de Feedle y Chain, eliminados de la versión 48K. El artista legendario del píxel, F. David Thorpe, contribuyó con una nueva y bella pantalla de carga basada en la carátula.

Antes de que Ocean publicara las conversiones domésticas, Konami ya había lanzado un segundo capítulo. *Yie Ar Kung-Fu II* llegó a finales de 1985 y fue desarrollado para MSX. Oolong se quedaba fuera y volvía Lee, exactamente su hijo, Lee Young. El juego transcurría veinte años después, pero el desafío era el mismo: acabar con un grupo de enemigos colosales. Los sprites y los fondos fueron mejorados gracias al uso de un cartucho de 32K e incluyó un par de curiosas novedades.

La primera, antes de luchar contra cada enemigo había que atravesar tres pantallas de niños ninja voladores. El jefe de producto de Konami, Luther De Gale, se refirió a ellos de una forma muy grosera, mejor no reproducirla aquí. Para

LOS ODIOSOS OCHO Los oponentes más letales de todas las entregas

CHAIN



JUEGO YIE AR KUNG-FU
FORMATO ARCADE

■ El sexto oponente, y el primero del torneo Masterhand, será tu primer gran desafío. Ondea una mortal cadena alrededor de su cabeza.
CÓMO DERROTARLO: No podrás agacharte para evitar su cadena, también la agita hacia abajo. Salta mientras te acercas y atácale con ráfagas rápidas.

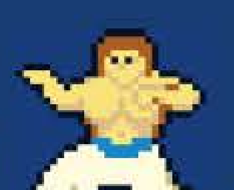
TONFUN

JUEGO YIE AR KUNG-FU
FORMATO ARCADE

■ El penúltimo rival es posiblemente el más duro de todo el juego. Se mueve muy rápido y su ataque con las tonfas es letal si logra acorralarte.
CÓMO DERROTARLO: ¡No te arrincones! Permanece en el aire y cuando vislumbres tu oportunidad bárrele las piernas o golpea sus tobillos.



BLUES



JUEGO YIE AR KUNG-FU
FORMATO ARCADE

■ El doppelganger de Oolong comparte la mayoría de sus movimientos, incluido el súper salto. Es impredecible, pero suele utilizar patadas rápidas.
CÓMO DERROTARLO: Como con Tonfun, debes saltar constantemente y esperar la oportunidad de atacar. Atízale un golpe rápido y retrocede, así una vez tras otra.

LANG

JUEGO YIE AR KUNG-FU
FORMATO MSX

■ Lang es el equivalente de Star en la versión coin-op, pero mucho más agresiva y desafiante. Lanza shurikens a tres alturas diferentes.
CÓMO DERROTARLA: Salta o agáchate para evitar los shurikens y ataca cuando se acerque. Entonces lanzará una patada, salta y evítala.



ser justos, se trataba de un juego absurdo. Por ejemplo, el tercer oponente, Po Chin, intentaba matarte a pedos. La otra innovación era algo que se echaba de menos en recreativa y MSX: el modo a player-versus-player. El jugador uno utilizaba a Lee Young mientras que el segundo podía elegir entre Yen-Pei, Lan-Fang o Po-Chin. Aunque mal equilibrado, este modo resultaba divertido y, al permitirte elegir a Lan-Fang, se convirtió en el primer juego de lucha con un personaje femenino jugable. La secuela fue bien recibida en su momento. La revista *MSX Computing* le otorgó la máxima puntuación en gráficos, sonido y valor, comentando: "Konami crea grandes arcades y este juego es impecable. ¿Qué más se puede decir?".

Tras el éxito obtenido con el original, Ocean consiguió los derechos para su sello Imagine. "La secuela era bastante similar al primer juego, con gráficos y enemigos actualizados", dice Peter Johnson, que regresó para ocuparse de las versiones BBC Micro Electron. "Pude reutilizar mucho material. Hubo desafíos diferentes a la hora de adaptar cada cosa a la memoria disponible, pero no se empezó de cero. Como dato, Ocean me proporcionó un Sony HitBit MSX. Probablemente aún lo tenga en el desván junto con el cartucho original".

Ninguna de las conversiones resultó brillante. La de Commodore 64 fue la que disfrutó de un mejor acabado gracias a la música de Martin Galway y al gran trabajo de Andrew Sleigh con los sprites. "Fue mi primer juego de C64 completado para Ocean después de empezar a trabajar a principios de año", dice Andrew, que unió fuerzas con el programador Allan Short. "Comencé a trabajar en *Short Circuit*, pero me pasaron a este juego, ya que antes solo había creado gráficos para Spectrum. Tuve que aprender un motón de técnicas en muy poco tiempo, pero quedé satisfecho con el resultado".

También revela cómo el ataque gaseoso de Po-Chin fue eliminado de los ports. "Recuerdo que en la versión original, Po-Chin atacaba con 'nubes de gas' del trasero. pero se consideró más oportuno que tuviera que darse la vuelta y que saliera fuego por su boca".

A pesar de ser la secuela oficial, la conversión de Ocean atrajo una competencia inesperada. La compañía The Edge licenció el beat'em-up de Konami *Shao-Lin's Road* y lo promocionó como "La exitosa continuación de *Yie Ar Kung-Fu*". Resulta que *Shao-Lin's Road* era la secuela solo por haber aparecido después que *Yie Ar Kung-Fu* es los salones recreativos... ¡Incluso The Edge cambió el nombre del protagonista por... Lee! Para evitar confusiones, la revista *Crash* analizó ambos ports de Spectrum en febrero de 1987 y resolvió el asunto, en el tema puntuaciones al menos, otorgando a *Shao-Lin's Road* un 67% y a *Yie Ar Kung-Fu II* un 48%. El impostor Lee ganó esta particular batalla...

Oolong, Lee o Lee Young jamás aparecieron en otros títulos de lucha. En 1993, en pleno cénit de la locura *Street Fighter II*, Konami desarrolló un juego bajo la denominación provisional de *Yie Ar Kung-Fu 2*, pero fue comercializado como *Martial Champion*, sin conexión con entregas anteriores, aunque el luchador Jin ofrecía el aspecto de Lee avejentado. En cambio, la serie se mantuvo viva gracias a recopilaciones retro.

La coin-op original ha sido incluida en *Konami Arcade Classics*, *Konami Collector's Series*, *Oretachi Gesen Zoku*, *Konami Arcade Classics* y *Game Room* de Microsoft. Los cartuchos de MSX se incluyeron en *Konami Antiques MSX Collection* mientras que el port de NES apareció como parte de *Konami GB Collection* y en el catálogo de Famicom Mini. La coin-op resurgió como título de *Xbox Live Arcade* en 2007, con gráficos mejorados y funciones online.

De todas las versiones, la más completa es la de GBA. Este brillante port puede ser incluso mejorado introduciendo el código de Konami en la pantalla principal. Tras ello, cuando derrotes a Blues, te enfrentarás a dos nuevos luchadores: Bishoo y Clayman. Además soporta modo Versus vía cable link y podremos elegir entre los 14 luchadores, sin duda, el sueño de todos los fanáticos del original.

Nadie podrá criticar a Konami por haber creado este sencillo juego de lucha, ya que *Yie Ar Kung-Fu* colocó la piedra angular sobre la que se cimenta el género. *



» [GBA] Puedes seleccionar a cualquier jugador de la lista de 14 personajes cuando juegas en modo Versus.



» [GBA] Los enfrentamientos extra contra Bishoo y Clayman tendrán lugar en un nuevo y exclusivo escenario.

> "Hubo desafíos diferentes a la hora de adaptar cada cosa a la memoria disponible"
> Peter Johnson

PO-CHIN

JUEGO YIE AR KUNG-FU II
FORMATO MSX

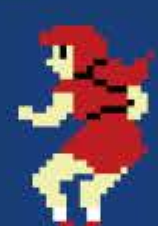


■ Este auténtico peso pesado, el tercer rival al que te enfrentas, 'lanzará' ataques de gas mortífero que te aturdirán temporalmente.
CÓMO DERROTARLO: Salta o golpea sus emisiones, luego machácale con unos golpes en el tobillo. Atízale una patada en la espalda cuando se de la vuelta.

MEI-LING

JUEGO YIE AR KUNG-FU II
FORMATO MSX

■ Otra luchadora que resulta mucho más letal de lo que parece. Lanza cuchillos, mal asunto, pero sus veloces patadas altas son aún más mortíferas.
CÓMO DERROTARLO: Salta para evitar sus cuchillos y golpea con patadas voladoras. Es rápida, no le hagas frente, mantente en movimiento.



LI-JEN

JUEGO YIE AR KUNG-FU II
FORMATO MSX



■ El final boss de la secuela es un personaje astuto que invoca rayos del cielo para aturdirte y puede teletransportarse a discreción.
CÓMO DERROTARLO: No saltes, ya que serás alcanzado. Muévete hacia él, esquiva el relámpago y golpéale bajo. Ser hábil ayuda y algo de suerte también.

CLAYMAN

JUEGO YIE AR KUNG-FU
FORMATO GBA

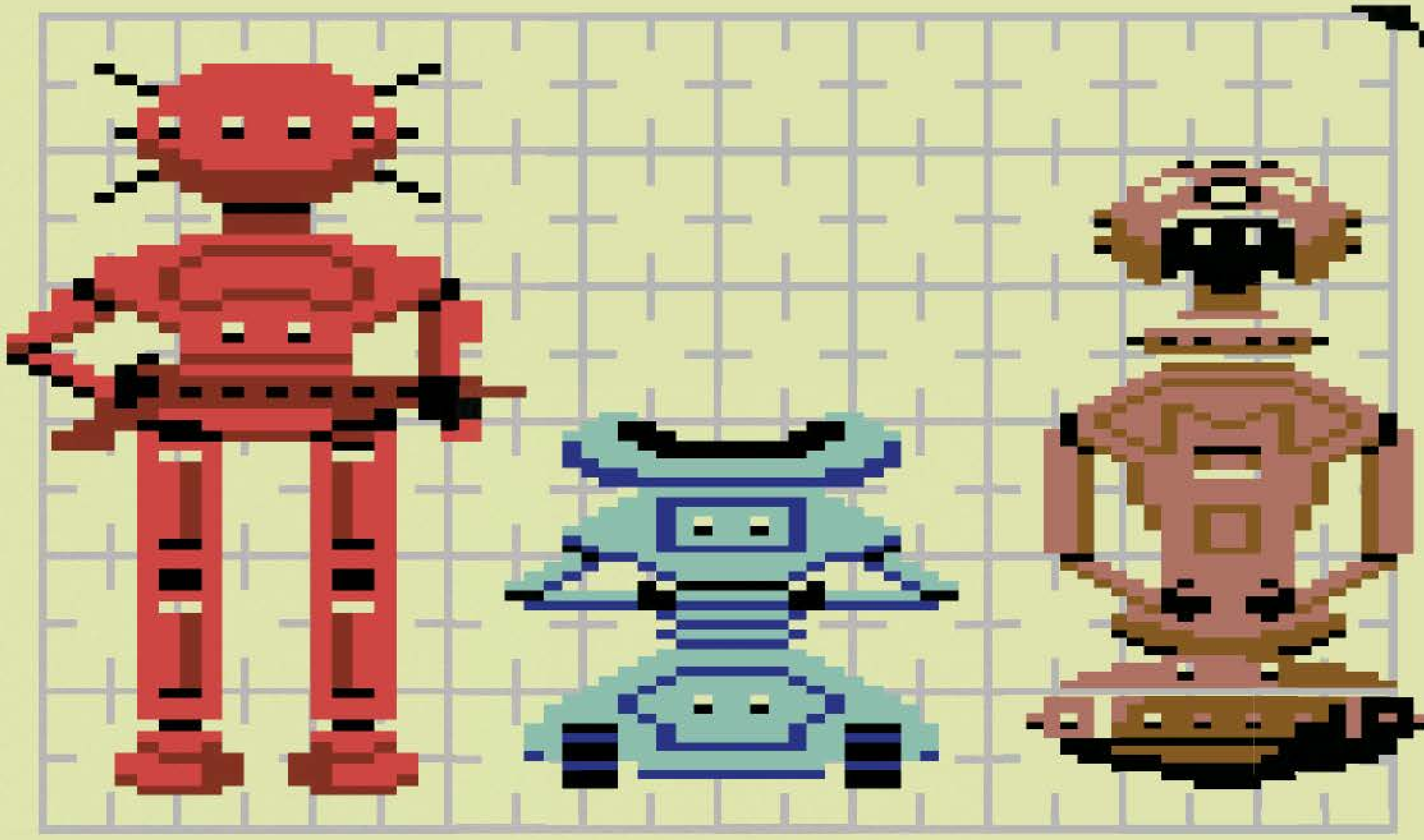
■ Este jefazo extra, exclusivo de la versión GBA, supone un auténtico reto. Tratará de embestirte con el hombro y atizarte con su espada.
CÓMO DERROTARLO: No es susceptible a muchos ataques excepto a los puñetazos bajos. ¡Se convierte en polvo al morir!



LA EVOLUCIÓN DE Paradroid

Posiblemente, el momento estrella del C64, el Paradroid de Andrew Braybrook, se inspiró en Survive, su anterior título, e influenció Quazatron, Ranarama y Magnetron, de Steve Turner, antes de ser adaptado para 16 bits, como nos explican sus desarrolladores.

Texto de Rory Milne



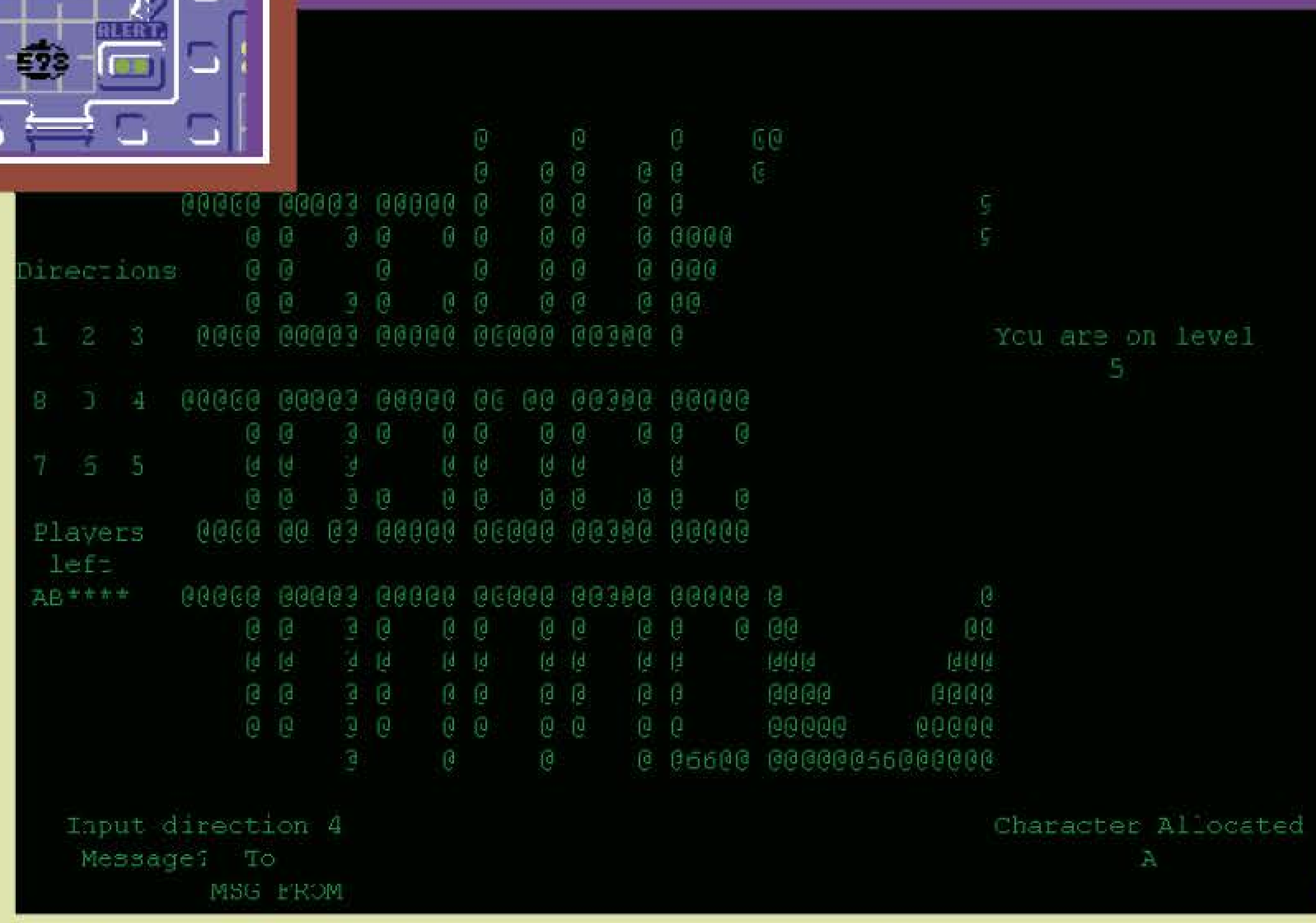


Las aplicaciones de contabilidad y los videojuegos no pueden ser más dispares, pero durante los primeros años 80 Andrew BrayBrook se encontró programando ambos antes de dejar la escuela y trabajar para la empresa de electrónica GEC Marconi.

Sin embargo, el trabajo de Andrew haciendo videojuegos no estaba remunerado, se ocupaba de ello fuera del horario laboral y no interfería con su trabajo diurno, lo que explica por qué su empresa lo toleraba. "Era una de esas oficinas que se vaciaban rápidamente a la hora de irse a casa, y había muchas noches en las que me quedaba allí solo", recuerda Andrew.

Uno de los 'esfuerzos nocturnos' del joven programador que mejor funcionó con sus colegas fue *Survive*, un juego de lucha a muerte para seis jugadores, con diez niveles y dos asesinos controlados por la CPU. "Teníamos seis terminales en la sala principal, así que seis jugadores parecía buena idea. ¡Y no faltaban voluntarios para probarlo! En un principio, eran seis niveles, con portales entre ellos. La idea inicial era lanzar a los seis jugadores aleatoriamente en cada nivel, y que intentaran convertirse el único superviviente. Poco a poco, lo expandí a diez niveles. Los jugadores podían introducir la dirección en la que querían moverse, y teclear una X en cualquier lugar del nivel para disparar a ese punto. Añadí dos asesinos que perseguían a los jugadores. Patrullaban por las habitaciones, y cazaban a los jugadores si los veían".

Survive incorporaba una ingeniosa mecánica en la que los oponentes no podían ser vistos tras los muros, a no ser que un jugador encontrara una forma alternativa de localizarlos. "Los jugadores sólo podían ver a otros si estaban en su línea de visión, así que disparar a un espacio vacío no tenía sentido. A mi colega Splodge, sin embargo, se le daba muy bien y no podíamos imaginar por qué. Luego averiguamos que colocaba un montón de "X" a lo largo de toda la pantalla, y mi juego solo quitaba la primera X en cada ciclo, no eliminando el resto. ¡Así que en la práctica había inventado su propia ametralladora!".



» [IBM Mainframe] El concepto de "línea de visión" de *Paradroid* fue implementado primero en *Survive*.

> "Teníamos seis terminales en la sala principal, así que seis jugadores parecía buena idea. ¡Y no faltaban voluntarios para probarlo!"
> Andrew Braybrook



» [IBM Mainframe] La mecánica de "luces fuera" en *Dalek Hunt* permitía a los enemigos ocultarse en la oscuridad.



» Steve Turner propuso a Andrew Braybrook hacer un juego con robots "monos".



» Andrew Braybrook ideó la jugabilidad de *Paradroid* en una sola noche.

Al margen de trucos, el autor y sus compañeros disfrutaron de *Survive*, aunque sus mecánicas principales cosecharon una mayor audiencia dos años después de que Andrew dejara GEC Marconi para unirse a su amigo Steve Turner para hacer juegos comerciales.

"*Paradroid* era uno de esos juegos excepcionales en los que todo el concepto se inventó en una noche y no cambió mucho al implementarlo", nos dice Andrew de su segundo juego original de C64 para Graftgold. "Era *Survive* desde el punto de vista de los asesinos. Y como todos querían atrapar primero al asesino, el jugador necesitaba un montón de robots para poder transferirse a los mismos".

El mini-juego de "transferencia" que Andrew diseñó en *Paradroid* acabó siendo lo más característico de su juego, aparte de ser la ▶

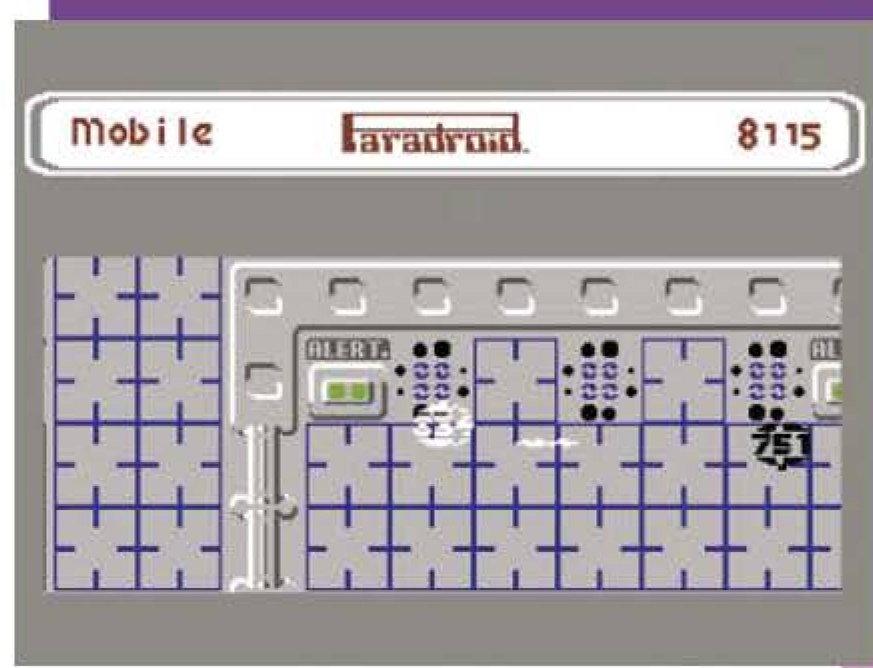


▶ mayor evolución con respecto a *Survive*. "Sencillamente, salió así", asegura Andrew modestamente. "No quería que los jugadores simplemente se hicieran con un robot, ni que fuera aleatoria la posibilidad de transferirse: se lo tenían que ganar. Era necesario que abordar un robot tuviese sus riesgos, y la diferencia de nivel entre los robots determinaba de cuántos disparos dispondría el jugador y su oponente en el juego de transferencia".

Andrew fue más allá de *Survive* dotando a *Paradroid* de nueve clases de robots. «Dado que el jugador podía tomar otros robots, introduje una jerarquía, un escalafón, que se podía ver de forma sencilla con un sistema numérico", apunta Andrew. "Quería que los jugadores se trabajaran su ascenso. La idea era usar los diferentes tipos de robots los unos contra los otros". Como *Survive*, *Paradroid* iba a ser una lucha hasta que quedara solo un combatiente, pero su mecánica requería de un replanteamiento para poder funcionar. "El objetivo de ser 'el último en pie' se implementó para cada nivel y para toda la nave".

Por limitaciones del C64, no se incorporó otra función de *Survive*. "Siempre se pretendió que *Paradroid* fuese un juego para un jugador, debido al limitado número de sprites disponible", puntualiza Andrew. "*Survive* necesitaba siete procesadores independientes para ejecutar un juego con seis usuarios, cada uno de los cuales tenía su propia pantalla".

Paradroid incorporó conceptos que no estaban en *Survive*, como los puntos de recarga para el droide del jugador, o un sistema de alerta para mostrar su ratio de muertes. *Paradroid* también oscurecía la iluminación cuando las plantas de la nave estaban libres de droides, una idea que tenía precedentes. "*Survive* era un juego más corto, cinco minutos bastaban para tener un ganador, no era necesario ningún punto de recarga", observa Andrew. "El estado de alerta de *Paradroid* proporcionaba un buen bonus si podías eliminar muchos robots rápidamente. Te daba una idea de cómo de bien lo estabas haciendo, y era la forma de maximizar tu puntuación. El efecto de oscurecimiento venía de otro juego que escribí, llamado *Dalek Hunt*. Tenías que destruir el generador y tras ello las luces se iban, ¡aunque todavía había Daleks en el camino hacia la salida, en la oscuridad!".



» [C64] Los jugadores de *Survive* tenían una sola vida, pero *Paradroid* proporciona un medidor de energía, y puntos de recarga para repostar.

P*aradroid* se convirtió en un gran éxito, pero un port para el popular ZX Spectrum se antojaba imposible. Su socio de Graftgold, Steve Turner, optó por crear una versión isométrica, llamada *Quazatron*. "Pensé que podía usar el escenario 3D teniendo varias armas y usando la gravedad", dice Steve sobre la adaptación del juego a las tres dimensiones. "*Paradroid* usaba una vista cenital, así que los láseres disparaban en línea recta. Pero si alguien estaba en una pendiente deba-

ESTADIOS DE EVOLUCIÓN:

El último en pie

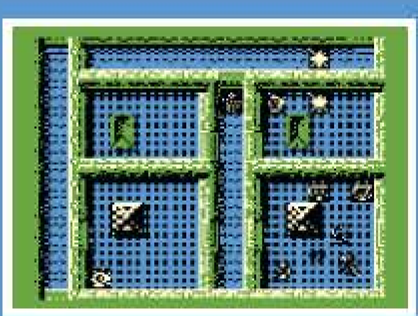
De desmantelar robots y derrotar druidas a pulverizar piratas

PARADROID



■ Donde el *Survive* de Braybrook retaba a múltiples jugadores y dos asesinos controlados por la CPU a luchar a muerte a lo largo de diez niveles, *Paradroid* propone a un solo jugador librar naves de robots, piso por piso. Ambos juegos implican disparar y embestir a los enemigos, pero las armas de *Paradroid* pueden incorporar mejoras.

RANARAMA



■ De igual manera que con los pisos de naves infectadas de droides en *Paradroid*, los niveles de *Ranarama* han de ser librados de oponentes, pero solo son obligatorios Magos y Nigromantes. Eliminar los enemigos más débiles te da puntos, pero no necesitas matar a todos para completar el juego.

PARADROID 90



■ La adaptación a 16 bits mantiene el objetivo despeja-plantas, pero los droides de los que te tienes que encargar alardean de armas mucho más eclécticas, lo que amplía el alcance del combate in-game. Además, *Paradroid 90* nos deslumbra con hordas de implacables piratas si somos lentos limpiando las plantas de robots.



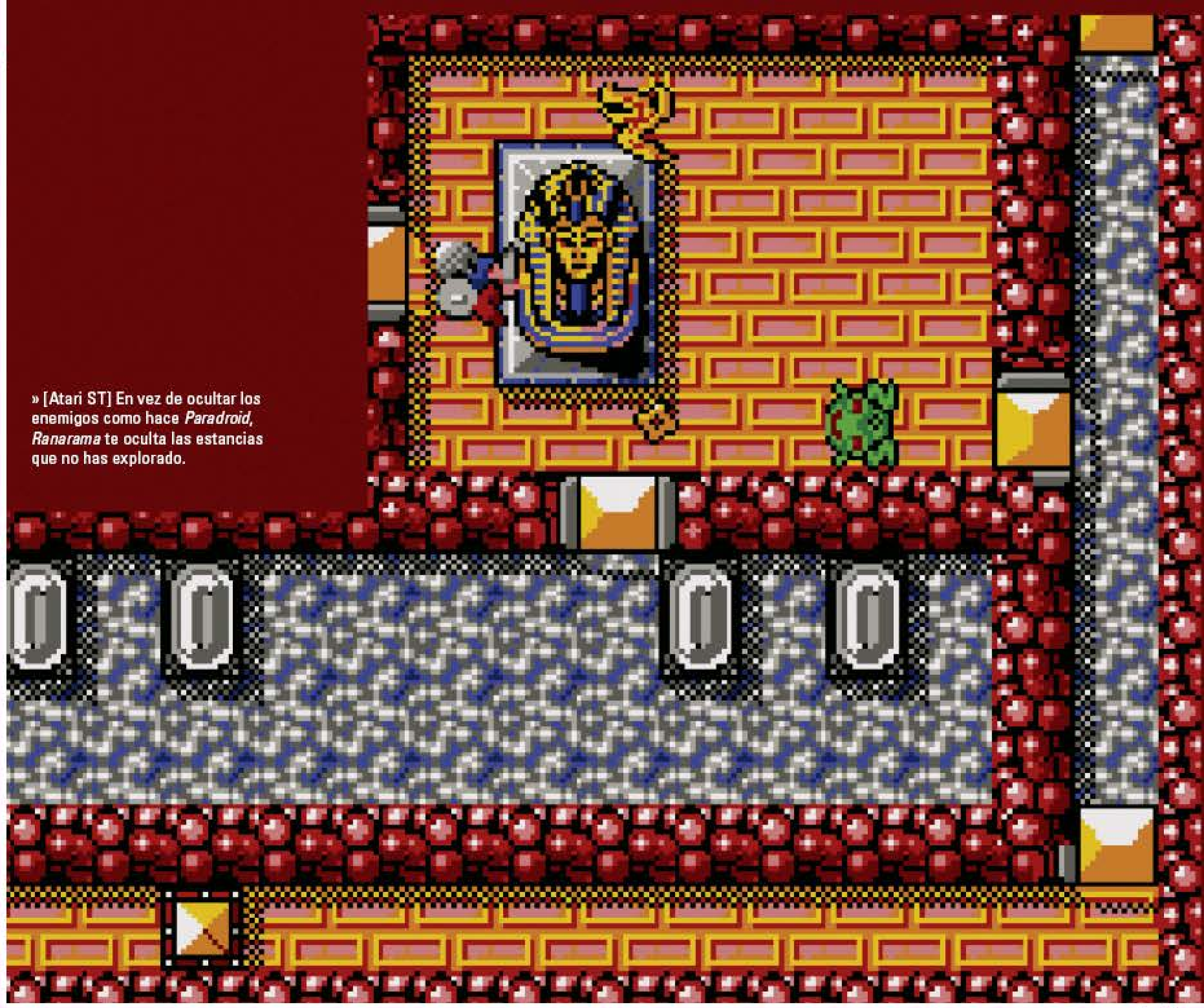
» [C64] Cuando las luces se apagan en *Paradroid*, sabes que ya te has encargado de todos los droides de un piso.



» [ZX] En *Quazatron*, una vez mejorada su configuración, KLP-2 puede empujar a los enemigos fuera del área de juego.



» [ZX Spectrum] Las armas de largo alcance de *Quazatron* se pueden distinguir más visualmente que las de *Paradroid*.



» [Atari ST] En vez de ocultar los enemigos como hace *Paradroid*, *Ranarama* te oculta las estancias que no has explorado.

jo de ti en *Quazatron*, ¡pensé que sería divertido poder lanzarte hacia abajo!".

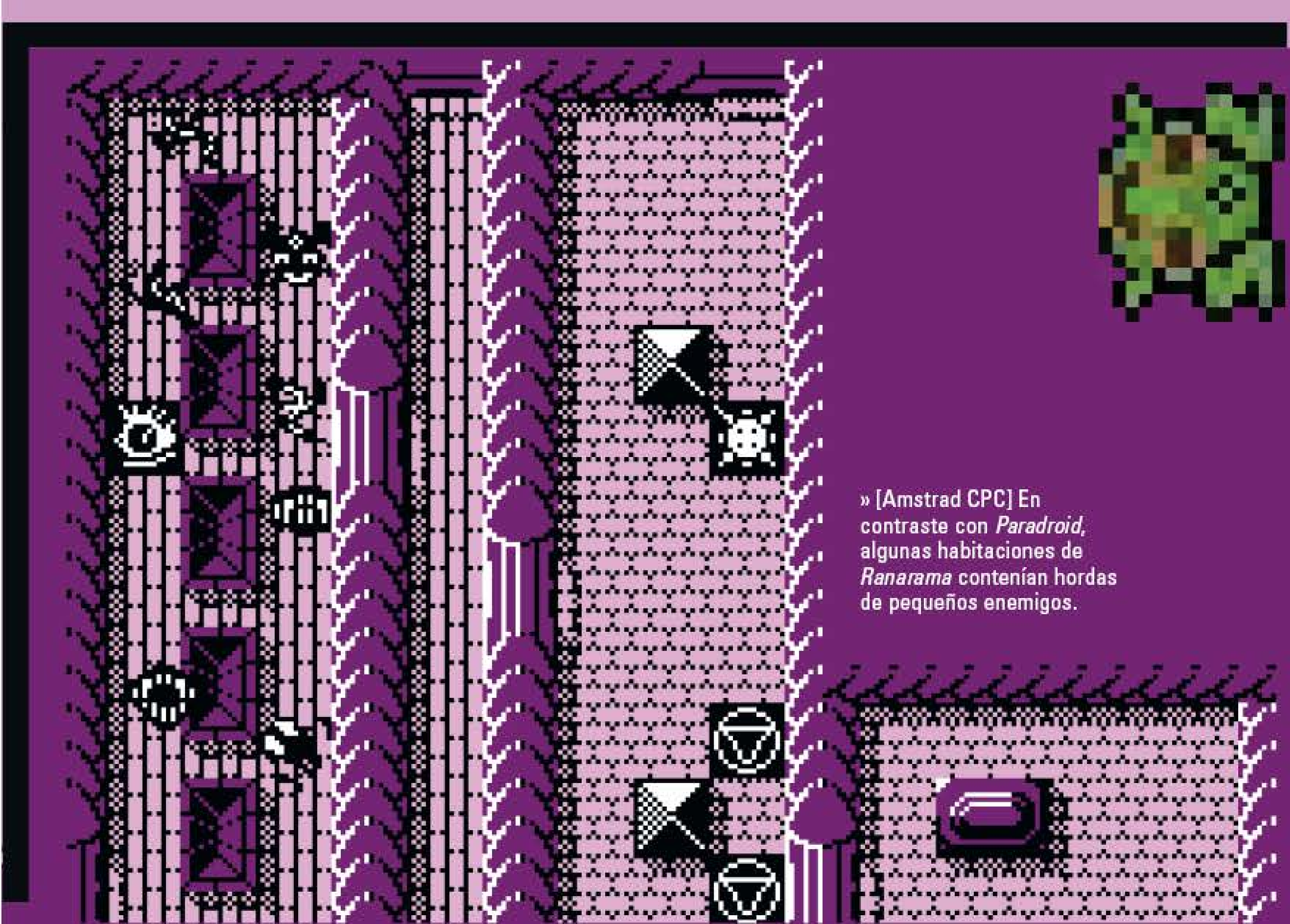
La oportunidad para multiplicar las posibilidades jugables de *Quazatron* vino cuando Steve implementó las mecánicas de choques de *Paradroid*. "Metí sus rutinas de colisión, de modo que los robots más potentes pudieran embestir a los más débiles, y uno de ellos cayó por el borde accidentalmente", recuerda Steve. "Como tenía las animaciones faciales de *Gribbly's Day Out* metidas en KLP-2, se me ocurrió mostrarle asustado al caer, levantando sus pequeñas manos".

Pero se produjo una aún más profunda alteración de la jugabilidad de *Quazatron* gracias a Steve: "Andrew diseñó el sistema computerizado de *Paradroid* de forma que pudieses obtener conjuntamente todo lo que tenían los diferentes tipos de robot", recuerda Steve. "Pero yo pensé en que el robot conseguía formar su sistema con las piezas del droide derrotado, y que sería bastante sencillo mezclar y seleccionar, y construir tus propios robots en *Quazatron*".

Quazatron fue bien recibido por crítica y público, así que Steve decidió desarrollar una variante con un trasfondo fantástico y hordas de enemigos.

"Usé el sistema de Andrew en el cual un proyectil mataba al primer oponente, restando energía a la bala, pero sin impedir que esta siguiera su trayectoria", rememora Steve. "Y pensé que sería atractivo tener montones de enemigos en *Ranarama* para mostrar esa idea funcionando, de tal forma que cuando hubiese enemigos alineados, y consiguieras volverte muy poderoso, pudieras hacer algo similar a lanzar una bola de bolos matando a varios enemigos utilizando un solo disparo".

Ranarama tenía el objetivo de ser un juego tipo "el último en pie", pero Steve limitó la condición para superar el nivel a acabar solamente con los Nigromantes, dejando la destrucción de los esbirros como algo opcional para el jugador. "Tenía presente que llevaba bastante tiempo recorrer de lado a lado alguno de los niveles, y no quería tener un escenario vacío que resultara aburrido. Y me dije: por qué no tener por ahí a todos los enemigos menores, y que pudieran perseguirte, y tal vez incluso enloquecerlos porque habías matado a sus jefes".



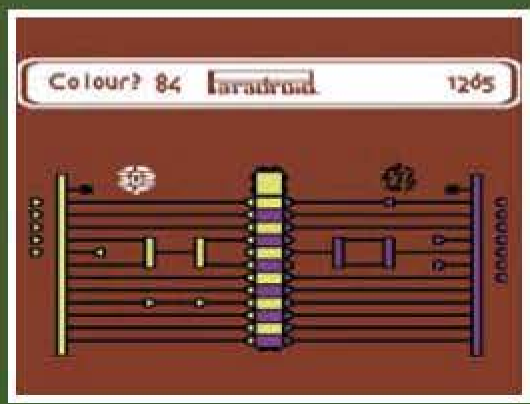
» [Amstrad CPC] En contraste con *Paradroid*, algunas habitaciones de *Ranarama* contenían hordas de pequeños enemigos.

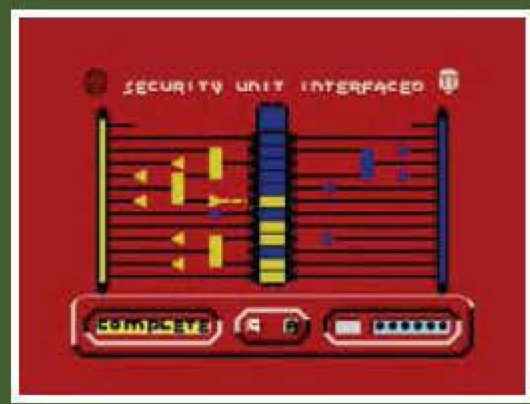
Ranarama cosechó opiniones positivas de críticos y usuarios, pero en lugar de crear una secuela para este juego, Steve decidió hacerlo con *Quazatron*.

La segunda aventura de KLP-2 heredó mucho de los mini-juegos de *Ranarama* basados en anagramas. "Había usado anagramas en *Ranarama*, intercambiando letras unas con otras, y siempre me gustaron esas cosas de plástico donde podías formar un dibujo moviendo piezas", dice Steve. "Eran como el mini-juego de *Ranarama* pero hecho en 2D en lugar de en una única dimensión. En *Magnetron* movías el anagrama como en *Ranarama*, en línea, y además de arriba a abajo". La recompensa por ganar en los mini-juegos de *Magnetron* era el control sobre el droide que habías derrotado, con la variante de que KLP-2 esperaba detrás a modo de 'punto de guardado' tras haberse transferido a otro robot. "El Paradroid Influence Device era como un collar que encajaba en un robot, y cuando ese collar era transferido a otro droide, actuaba como un dispositivo capaz de controlarlo", explica ▶

ESTADIOS DE EVOLUCIÓN: Batallas uno contra uno

Cómo recablear circuitos inspiró puzles con palabras mágicas y desactivar bombas.









PARADROID

■ El sistema de mejora en *Paradroid* es tal vez su mayor evolución respecto a *Survive*. Se trata de un mini-juego que se activa al chocar con otros droides, en el cual el jugador intenta recablear más circuitos de su color que el oponente, con la finalidad de controlarlo.

QUAZATRON

■ Aunque el mini-juego es idéntico al de *Paradroid*, la adaptación para Spectrum tiene un sistema de recompensas distinto. Permite rescatar piezas de los droides, en lugar de ganar su control. Cuantas más partes quedaran sin dañar, mayor era la victoria.

RANARAMA

■ Su mini-juego era un reto contrarreloj, como el de *Paradroid*, pero te reta a reordenar el título del juego. También es posible conseguir mejoras, recolectando runas que puedes combinar y activar (o no) si encuentras el lugar donde hacerlo, el Glifo de Hechicería.

MAGNETRON

■ Aunque sean puzles con piezas deslizantes más que recableo de circuitos, sus mini-juegos te recompensaban con el control del oponente. El detalle es que tienes la opción de completar sólo la tercera línea del puzle para destruir al enemigo en lugar de controlarlo.

▶ Steve. "Pero como disponíamos de KLP-2 como un droide completo, y estabas controlando otros droides en *Magnetron*, pensé que podrías volver a él".

La jugabilidad de *Magnetron* estaba también influenciada por su escenario isométrico, al igual que *Quazatron*, siendo una de sus innovaciones más destacables la necesidad de llevar pesadas barras de combustible cargadas magnéticamente, cuyo peso afectaba a los movimientos del robot. "Pensé que quizá podría haber rampas con diferentes pendientes, y algunos lugares que no pudieses alcanzar. Luego reflexioné sobre el hecho de tener a KLP-2 transportando algo pesado. También pensé que si hacía que las barras tuviesen carga, podría tener alrededor casillas positivas y negativas, pero finalmente simplifiqué esa idea".

Mientras transcurría un juicio entre el anterior editor de Graftgold (Hewson) y el actual (Firebird-Telecomsoft), a cuenta de *Magnetron* y *Morpheus*, el último trabajo de Andrew, *Magnetron* obtenía buenas (aunque no brillantes) reviews, lo que llevó a considerar la idea de una conversión a 16 bits de *Paradroid*. "Tenía una mayor área de juego en pantalla, así supuse que podría disponer también de escenarios más amplios", comenta Andrew de su *Paradroid 90* de Atari ST y Amiga. "La segunda nave de *Paradroid 90* era una copia de la de C64, había una nave introductoria más pequeña antes, y resultaba lógico ir haciendo las naves más grandes según avanzaba el juego. Eso me permitió situar más robots en las plantas. Pero no podía excederme, dado que el juego consistía aún en un 'uno contra todos' y hubiese sido fácil sentirse desbordado al jugar".



» [C64] *Magnetron* construyó Quazatron con superficies magnéticas que afectaban a tu posición y absorbían tu energía.

Del mismo modo que se estaba desarrollando un *Paradroid 90* más extenso que su predecesor, Andrew encargó a los artistas de Graftgold que representaran una mayor variedad de naves, droides enemigos y armas. "Las máquinas de 16 bits ofrecían más colores, más sprites y rutinas específicas para plotear partículas/píxeles", hace notar Andrew, "así que quise dotar a los robots y las armas de un carácter más gráfico. Aunque teníamos menos robots diferentes en *Paradroid 90*, sí tenían características más diferenciadas respecto a los que aparecían en el original.

Los cuatro grados diferentes en las armas de *Paradroid* fue algo implementado en el úl-



» [C64] Los títulos de Braybrook atesoraban mini-juegos, y esto lo mantuvo Steve Turner en *Magnetron*.



» [Amiga] *Paradroid 90* se diferencia de su antecesor con la introducción de escenarios mucho mayores.

LA EVOLUCIÓN DE: PARADROID



» [Atari ST] Cada nave de *Paradroid 90* tiene un mapeado diferente, salvo la que es idéntica a la nave de *Paradroid*.

> "Pensé que quizá podría haber rampas con diferentes pendientes, y algunos lugares que no pudieses alcanzar"
> Steve Turner

timo minuto: hubiese preferido más armas y más variedad. Le di a un robot la habilidad de dejar un rastro de bombas. No fue un arma particularmente exitosa, pero era un robot muy potente".

En términos de evolución jugable, *Paradroid 90* introdujo una perversa, pero efectiva, solución para los jugadores que tardaban demasiado en limpiar las naves de droides, consistente en piratas espaciales que incluso tenían su propia nave. "Potencialmente, cuando estabas buscando los últimos robots, no había mucho que hacer y nada a lo que disparar", reconoce Andrew. "El reloj y la capacidad energética iban mermando, pero añadir otra limitación temporal no hacía daño. Si eras rápido limpiando naves, no llegabas nunca a ver los piratas. Si te encontrabas con ellos, caías en la cuenta de que no podías transferirte a sus cuerpos. Si te pasaste todas las otras naves con el juego de transferencia activado, y encontraste la Llave Graftgold en cada nave, entonces conseguías una nave de bonus. Tenía un montón de piratas desde el principio, ¡y robots muy desagradables!".

A pesar de estar limitado a un scroll vertical, *Paradroid 90* fue un gran éxito y Graftgold se puso a trabajar en una versión para PC Engine, que tristemente no fue completada. "Estábamos desarrollando una versión para dos jugadores, usamos los gráficos de Amiga para el juego principal, pero cambiamos el esquema del juego de transferencia un poco. Teníamos que mantener a los dos jugadores juntos, y la pantalla hubiera detenido su scroll si ambos alcanzaban los lados opuestos de la pantalla. Pero aún no habíamos resuelto cómo permitir que los dos jugadores tomaran el mismo elevador".

Lamentablemente, el abandonado proyecto de Graftgold para PC Engine fue el último intento de construir un *Paradroid*, como Andrew remarca cuando repasa el legado de su juego. "Tuvo un buen kilometraje. Steve trabajó muy duro en las versiones isométricas de Spectrum, y su aspecto 3D era excelente. Pero desafortunadamente la era de los 16 bits fue demasiado corta, por la llegada del tsunami de las consolas".

Cuando le pedimos a Steve unas palabras finales dedicadas a *Paradroid* y sus sucesores, nos explica que Graftgold podría haber continuado con sus reinterpretaciones del clásico de Andrew... si a los editores les hubiese interesado. Lo que, desgraciadamente, no fue así. "Estábamos hablando entonces sobre unir *Uridium* y *Paradroid*, aterrizando en las plataformas de *Uridium* y metiendo en ellas el *Paradroid*", revela Steve, "Y jugueteábamos con la idea de una versión para PlayStation, de vista cenital con scroll parallax en los muros. Pero la cuestión era conseguir que los editores se interesaran, y en general no querían saber nada". ✱

ESTADIOS DE EVOLUCIÓN:

Hazte a ti mismo

Cómo la trasferencia entre droides evolucionó hasta recolectar hechizos

PARADROID



■ No construyes personajes en *Paradroid*, sino que te mudas de un droide a otro, más poderoso cuanto más alto sea el número del chasis. Si sobrecargas tus circuitos, el droide explotará y tendrás que encontrar otro nuevo. Hay nueve clases de droides, con tres tipos por clase.

QUAZATRON



■ En *Quazatron* hay más "construcción de personajes", gracias a que puedes hacerte con las piezas de los robots derrotados. Puedes ganar (de forma independiente) velocidad, energía, armas y armadura. Pero un buen arma gastará mucha energía, y una armadura resistente será muy pesada.

RANARAMA



■ *Ranarama* permite mejorar individualmente tus habilidades, pero dejándote recolectar todas las mejoras que desees en forma de runas. La idea es que solo puedes mantener activo un hechizo por categoría, dejando el resto en reserva. Al agotar uno activo, puedes activar otro.

ASÍ SE HIZO

GUN™

El Salvaje Oeste ha sido siempre una ambientación que ha encajado a la perfección con los videojuegos, pero durante un tiempo el género estuvo de capa caída. En 2005, cuando ni el cine ni los videojuegos se interesaban por el *wéstern*, Neversoft se adentró en la frontera con Gun

Texto de Robert Zak



LOS DATOS

- » **COMPAÑÍA:** NEVERSOFT
- » **DESARROLLADOR:** ACTIVISION
- » **LANZAMIENTO:** 2005
- » **PLATAFORMA:** VARIAS
- » **GÉNERO:** SHOOTER EN TERCERA PERSONA

En 2003 Neversoft estaba en una posición inmejorable. Acababa de sacar con Activision *Tony Hawk's Underground,* el quinto juego de la franquicia en otros tantos años. *Tony Hawk's* era todo un éxito y Neversoft se había centrado casi exclusivamente en ella desde 1999.

La situación era cómoda para el estudio, pero esa tranquilidad se convirtió en rutina y despertó en la gente de Neversoft las ganas de explorar juegos más allá del *half-pipe* y de las ruedas de poliuretano sobre el asfalto. Como afirma el director de desarrollo de Neversoft, Scott Pease, "necesitábamos tomarnos un descanso de *Tony Hawk's"*.

Por suerte para Neversoft, a Activision le encantó la idea. *Tony Hawk* seguiría rodando, pero el estudio pudo presentar su propia propiedad intelectual (IP). "Habíamos ganado tanto dinero y teníamos una relación tan buena con Activision que nos dieron carta blanca para hacer lo que quisiéramos", recuerda Scott. "Primero hicimos una tormenta de ideas pero en seguida se nos ocurrió que lo que queríamos era hacer un wéstern".

La decisión se tomó según los gustos personales de Neversoft y no por criterios económicos. El presidente de Neversoft, Joel Jewet, era de Montana, un montañés con un gran bigote que amaba a los caballos y el campo. "Lo que viene siendo un cowboy", dice el artista de personajes Jon Bailey.

Mientras, Scott, quien había crecido jugando al *first person shooter* de LucasArts *Outlaws*, quería reinventarlo utilizando tecnología mo-



» [PS2] Galopar por las llanuras mientras sonaba la majestuosa banda sonora dio a *Gun* el aire de un wéstern clásico de Hollywood.

derna para convertirlo en un ambicioso videojuego de mundo abierto, más parecido a *The Legend of Zelda* que a *Grand Theft Auto*, con misiones que transcurrían en tres estados del Medio Oeste de Estados Unidos.

Pero Neversoft tenía claro que *Grand Theft Auto* era la estrella en los juegos de mundo abierto. *"GTA* demostró lo que un mundo abierto podía ofrecer a la jugabilidad", dice Scott. Así que presentaron a Activision el juego como "un *GTA* en el Oeste". Activision les dio el visto bueno y nació el wéstern de mundo abierto de Neversoft. Su título provisional: *Gun.*

Neversoft se adentró así en un territorio desconocido, pero en cierto modo el estudio se había estado preparando mientras trabajaba en *Tony Hawk's Underground.* Scott afirma: "*Underground* fue como un entrenamiento para lo de después. Añadimos tecnología a los vídeos, diálogo e historia al motor, un montón de cosas que iban a ser decisivas para *Gun".*

Los niveles de *Underground* también sirvieron para algo. "Básicamente, cambiamos el monopatín y al skater por un caballo y un cowboy. Todavía recuerdo ir montado a caballo por uno de los niveles urbanos de *Underground".*

Al hacer *Tony Hawk's,* Neversoft estaba ejercitando el músculo para *Gun,* pero todavía les quedaban por hacer las mecánicas de los tiroteos, el flujo de los niveles, los controles de primera persona y una multitud de elementos más que había que diseñar desde cero. El equipo de Neversoft creció, incorporó la captura de movimiento, la IA y el equipo de diseño de misiones, así como al guionista de Hollywood Randall Jahnson.

Gun se fue convirtiendo en un gran wéstern con las voces de Thomas Jane, Ron Perlman, Brad Dourif, Lance Henriksen y Kris Kristofferson. Es uno de los juegos de su época cuyo doblaje rivalizó con el de la serie *GTA*. Scott Pease sostiene: "A los actores les encantaba el guion. Estaban súper implicados y eso se reflejaba en el producto final. Un día interpretaron una escena Brad Dourif y Lance Henriksen. Fue impresionante, uno de los mejores momentos de mi carrera".

> "GTA demostró lo que un mundo abierto podía ofrecer a la jugabilidad"
> Scott Pease

El segundo

¿Cómo habría sido la secuela de *Gun* que estaba planeada?

La secuela de *Gun* se archivó cuando Neversoft se encargó de la franquicia *Guitar Hero,* pero tenían muchas ideas. Iba a ser un juego abierto para la séptima generación y más orientado a los sistemas que su predecesor. Neversoft quería un vasto entorno natural salvaje generado de forma procedimental, con un sistema de moralidad que marcase las relaciones del jugador con la población local.
El juego original nunca dejó jugar del todo como un proscrito (aunque jugueteaba con ese concepto al permitirte tomar rehenes) pero la secuela sí habría tenido misiones aleatorias de robo de bancos que el jugador podría haber enfocado de distintas maneras. Probablemente la historia habría sido muy diferente a la original. Scott Pease afirma que el héroe de *Gun,* Colton White, era un poco "polarizador" y prescindible en la serie.



» [PS2] El mapa consistía en más de 20 zonas diferentes diseñadas en torno a las misiones.

***Gun* es la historia de una venganza brutal.** Nos muestra al montañés Colton White mientras persigue a lo largo de la frontera americana a los responsables de la masacre cometida en un barco de vapor en el que viajaba el padre de White. Por el camino Colton se ve envuelto en el enfrentamiento entre los habitantes de la frontera y los nativos, ejerce de mediador e intenta que todos se centren en el verdadero ▸



» [Xbox 360] Neversoft terminó *Gun* a tiempo de que fuese un juego de lanzamiento de Xbox 360.



» Recorres el mundo de juego junto a tu fiel corcel.



MÁS DEL ESTUDIO

TONY HAWK'S PRO SKATER
SISTEMA: VARIOS
AÑO: 1999

GUN (EN LA IMAGEN)
SISTEMA: VARIOS
AÑO: 2005

GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK
SISTEMA: VARIOS
AÑO: 2007

enemigo: un ex general confederado llamado Magruder que está buscando un tesoro en unas montañas del Medio Oeste.

Gun está repleto de violencia gratuita, puedes arrancarle la cabellera a los enemigos heridos y volarles la cabeza a cámara lenta. Scott menciona como influencia a novelas wéstern muy violentas como *Blood Meridian*. *Gun* también tiene su parte romántica y te hace sentir que estás atravesando las grandes llanuras mientras suena la magnífica música de Christopher Lennertz.

Gun desciende de los wéstern clásicos, pero también de las películas más duras posteriores a los 60, como *Grupo Salvaje* o *Dos Hombres y un Destino*. Otras influencias son más famosas: "¡Robamos parte del guion de *En busca del Arca Perdida!*", admite Scott con una sonrisa gamberra.

A pesar de abarcar tres estados de una región conocida por sus llanuras y las vistas, el plan fue que *Gun* transcurriera en un mundo recogido en el que fuera fácil moverse entre misiones secundarias, como ser ayudante de sheriff, ejercer de cazarrecompensas o cazar animales legendarios. Pero construir el mundo fue más complicado que diseñar un montón de tierra y añadirle misiones. Fue más como hacer un puzle en el que varias personas montaban partes del mundo basándose en las misiones de las historia que transcurrían en ellas.

"Imagina que tienes 20 misiones, 20 áreas pequeñitas y entonces viene el diseñador a unir todos estos trocitos", dice Scott. "Sabíamos que iba a haber misiones por Empire City, Dodge, el fuerte, pero no teníamos claro hasta muy avanzado el juego cómo estaban conectadas estas zonas con las demás.

Si nos fijamos en el mundo de juego se pueden ver las piezas. Hay un campo grande por el centro del mapa en el que solo se produce un combate espectacular a caballo (una de las mi-

Un juego pionero

Gun creó muchos sistemas de mundo abierto que otros juegos usaron años más tarde



PICAR

Hay mucho oro bajo las colinas y un pistolero puede sacarse un dinerillo como picador allá en la mina, así que conviene irse a Dodge Town y darle al pico. Cada pepita son solo 10$, pero es que la vida en la frontera es dura.



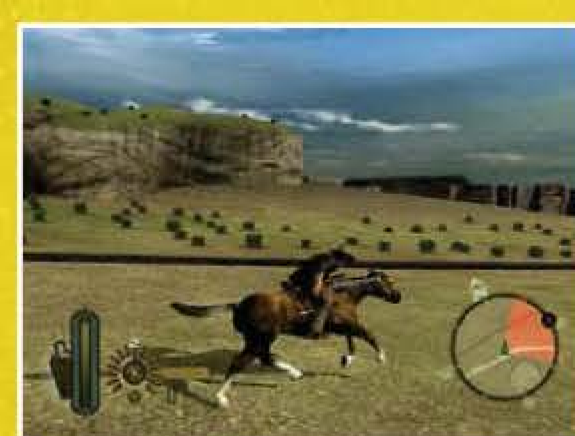
CAZA

Por estas tierras se encuentran algunas bestias legendarias. A la buena gente de *Gun* no le gustaría escuchar que alguien piensa que los primeros en incluir la caza fueron *Far Cry* o *Red Dead Redemption*



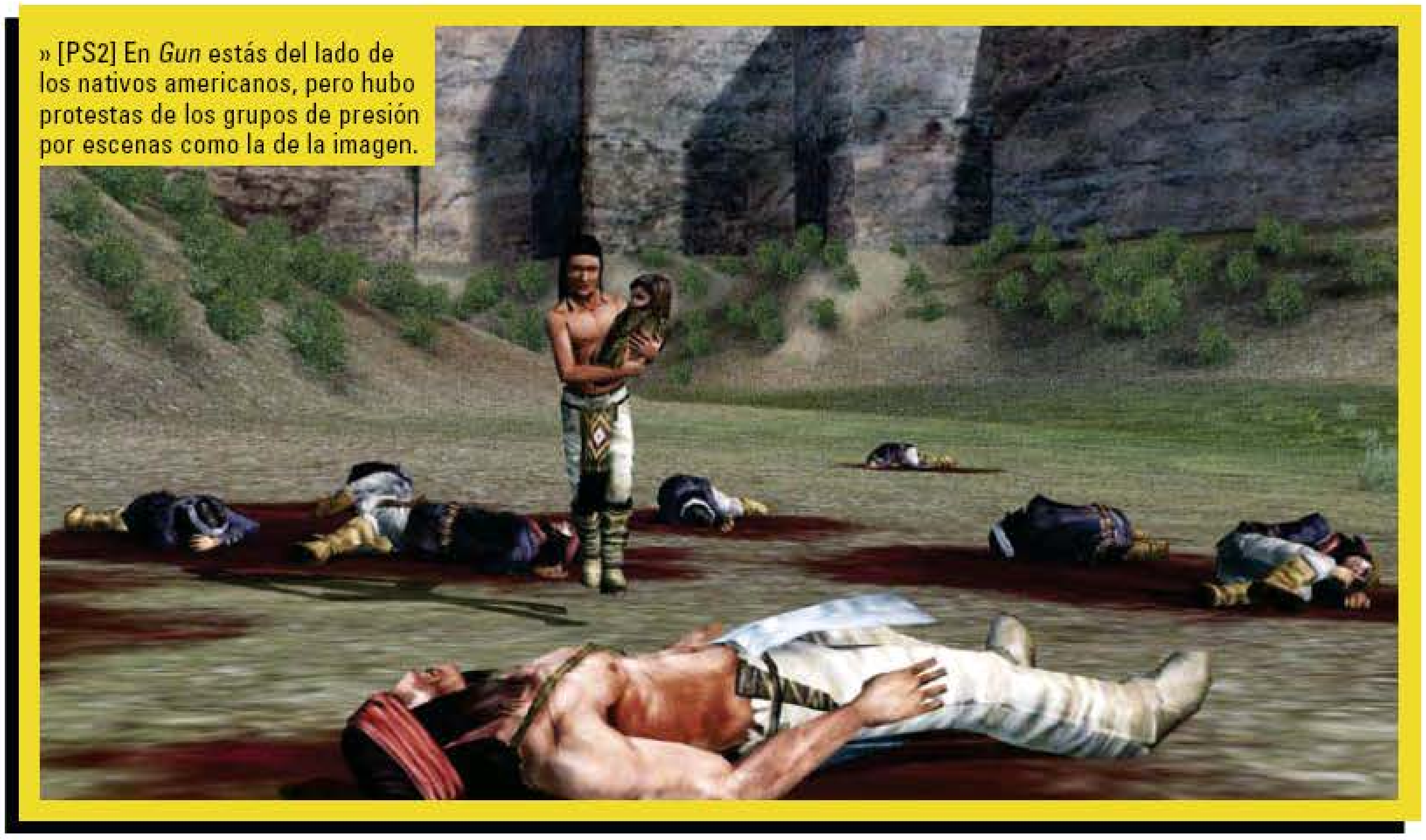
VAQUERO

Para ser un cowboy de los pies a la cabeza tienes que haber atrapado al menos una vez a un becerro, así que enfunda los revólveres, vete al rancho y demuestra que sabes hacer el trabajo que hace a diario la gente de la zona.



CABALGAR

¿Cómo vamos a galopar de una ciudad a otra si no hemos cabalgado nunca de manera realista? Ningún paseo a caballo era tan suave en 2005 como los de *Gun*. Eso sí, hay que tener cuidado de no espolear demasiado al animal.



» [PS2] En *Gun* estás del lado de los nativos americanos, pero hubo protestas de los grupos de presión por escenas como la de la imagen.



» [PS2] Casi igual que el Dead Eye de *Red Dead Redemption*, la cámara lenta permite cambiar objetivos y acumular combos.

siones favoritas de Scott) y luego hay un paso por un cañón entre Dodge y Empire City que se hizo para una misión de una diligencia entre las dos ciudades. "Un sistema loco y complejo que dio mucho trabajo a los artistas", se ríe Scott. "Cogíamos un rancho del desierto, lo poníamos en la montaña y les decíamos: 'Ahora diseña todo el arte'".

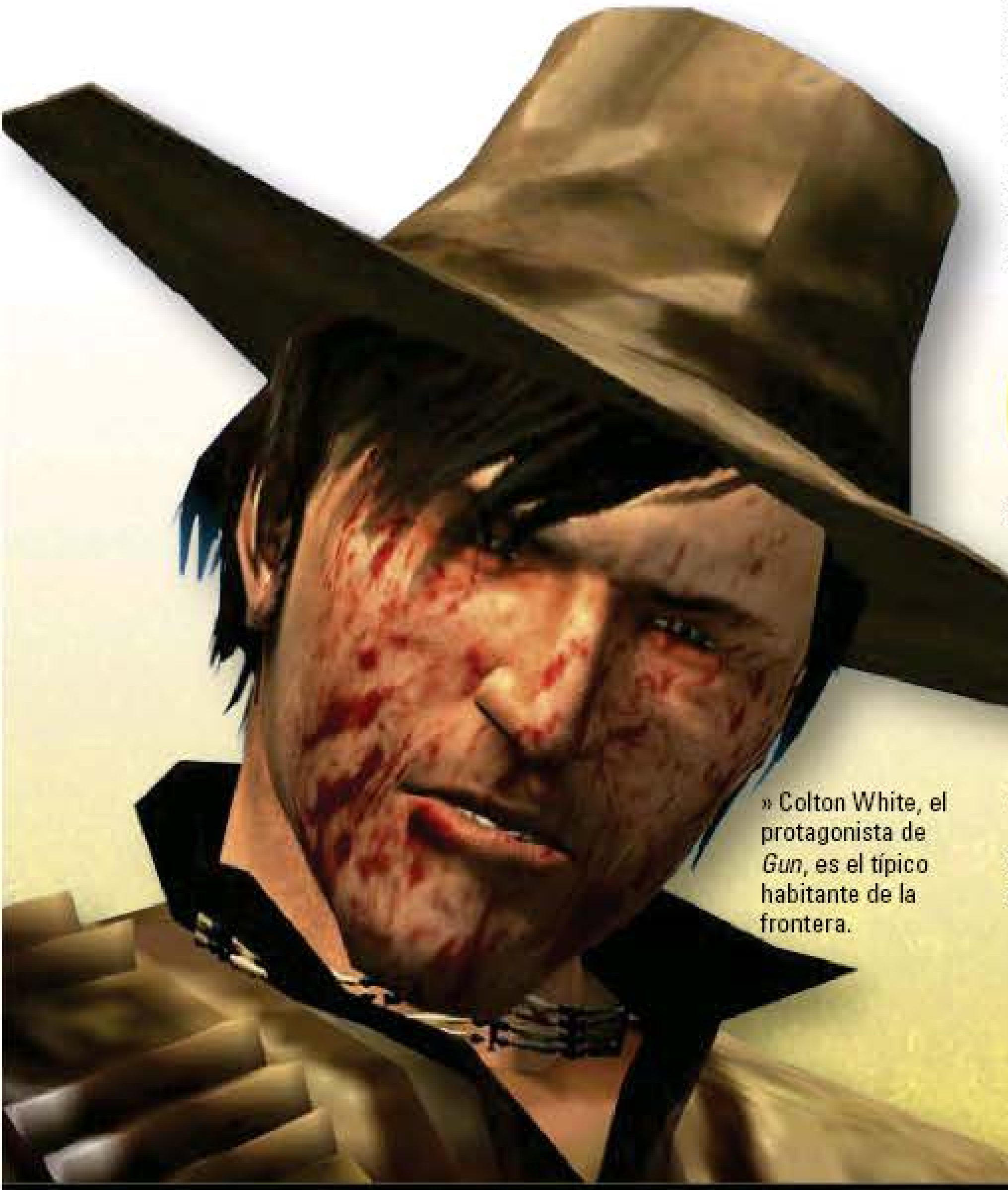
El desarrollo de *Gun* duró 18 meses, tan poco tiempo que hubo que llevar a cabo algunos recortes considerables. Uno de ellos es el capítulo en el que Colton White trabaja para el corrupto alcalde Hoodo Brown en Empire City. El plan del equipo original era que el jugador realizase misiones con los esbirros del alcalde y comprobase hasta qué punto era un corrupto antes de que (para sorpresa de nadie) le traicionase. En la versión final te encuentras al alcalde, quien te traiciona en la primera misión. "Al final, no tuvimos suficiente tiempo y se nota en el producto final", se lamenta Scott.

Pero todo eso en el fondo eran minucias. *Gun* tenía mecánicas fluidas y fue uno de los primeros juegos en transmitir buenas sensaciones en los tiroteos a caballo, lo que permitió algunas secuencias excelentes de disparos sobre la montura.

> "Pusimos demasiados elementos para evitar que nadie se desviara de la historia"
> Scott Pease

También había algunas innovaciones. Con las físicas de las explosiones podías lanzar un cartucho de dinamita a los enemigos y luego activar la cámara lenta para dispararles según caían. Luego está el sistema de facciones, creado por un antiguo desarrollador de Rockstar, que hacía que, por ejemplo, los chinos de Empire City la emprendieran a tiros con los pistoleros locales.

Con una historia apasionante como la de *Gun* es fácil pasar por alto estos detalles, así como obviar las misiones secundarias que subían las estadísticas como en un RPG (razón por la cual muchos jugadores se chocaron contra la pared que eran Hollister y Father Reid). Sott confiesa: "Es culpa mía. Pusimos demasiados elementos para evitar que nadie se desviara de la historia. Tenía miedo de que la gente se perdiera, pero deberíamos haber confiado más en los jugadores y así habrían tenido más ganas de explorar el mundo".



» Colton White, el protagonista de *Gun*, es el típico habitante de la frontera.

G*un* tuvo un desarrollo rápido porque Neversoft quería ponerlo a la venta en las navidades de 2005, para el lanzamiento de Xbox 360. *Gun* estaba diseñado para la generación de PlayStation 2, Gamecube y Xbox. Neversoft decidió que estaría también en la nueva consola de Microsoft. "Fue como: "Haz que funcione en una Xbox 360", dice Scott. "Mejoramos la resolución de algunas texturas, y los mapeados eran la gran novedad, así que los incluimos aunque no teníamos ninguna experiencia con ellos", añade Jon Bailey.

El lanzamiento de *Gun* fue bien y vendió casi dos millones de copias en todas las plataformas. Pero esa cifra no impresionó a un editor como Activision. Scott estaba disgustado por el marketing; los liosos tráilers y la caja amarilla con una calavera que casi ocultaba que fuese un wéstern. Scott afirma: "Los nombres que nos propusieron eran tan horteras que nos quedamos con *Gun,* el título provisional y, para que la calavera de la caja encajase mejor con la historia, cogimos esa imagen y la pegamos en la parte delantera del tren de Magruder".

Sin embargo, en 2006 Neversoft tenía sobre la mesa la posibilidad de hacer *Gun 2,* y Scott cree que podría haber sido el revulsivo que la serie necesitaba. "Teníamos la base de un motor fantástico", se lamenta Scott. "Hay muy pocos motores de mundos abiertos tan grandes, y se utilizan para numerosos títulos, ya sea *Assassin's Creed,* los juegos de Rockstar o lo que sea. Por desgracia, no supimos ver que podíamos haber entrado en ese terreno".

El plan era hacer una secuela de Gun y seguir con la serie *Tony Hawk,* pero Activision compró los derechos de *Guitar Hero* en 2007 y se lo ofreció a Neversoft, y hubo que tomar una decisión. "Era imposible que trabajásemos en tres juegos, y con *Guitar Hero* todos teníamos que arrimar el hombro. Tuvimos que elegir".

Gun 2 se canceló y Neversoft volvió a trabajar con franquicias de Activision como *Guitar Hero III: Legends of Rock* en 2007. Pero Scott a veces se imagina una realidad alternativa para Neversoft. "La mayor parte de la gente que trabajó en *Gun* se fue, porque había venido para hacer juegos de aventura. Lo más duro es que tal vez en otra línea temporal la secuela salió adelante y guardamos a *Tony Hawk* en el cajón una temporada", dice.

Tal vez en ese mundo es *Gun* y no *Red Dead Redemption* el que definió el wéstern. Hace mucho que *Gun* está enterrado en el desierto, pero sus creadores pueden estar orgullosos de haber sido los pioneros antes de cabalgar hacia el horizonte mientras un sol rojo se ocultaba. ★



El camino del guerrero

Las artes marciales en el ocio electrónico son algo más que bolas de fuego y remolinos imposibles. También hay lugar para mostrarlas tal y como son en la vida real. Sin florituras, pero con toda la diversión.

Por José Manuel Fernández "Spidey"



Los más viejos del lugar hemos alucinado a través del celuloide con las aptitudes para la lucha de estrellas a la usanza de Bruce Lee, Jackie Chan, Chuck Norris o Jean-Claude Van Damme; así como, más recientemente, vibramos en la actualidad con los acrobáticos patadones de Donnie Yen, Scott Adkins, Tony Jaa o Amy Johnston. Quizás el endiosamiento de estas figuras por la lógica exageración de sus películas pudiera hacer pensar que algo tan accesible como la práctica de las artes marciales estaba fuera de nuestro mundano alcance. Sin embargo, la llegada en 1984 de *Karate Kid* a los cines picó el gusanillo de miles y miles de chavales a lo largo y ancho del planeta, enfundándose por fin un kimono para pisar de manera regular el dojo del barrio. Y se dice que su secuela en forma de serie, *Cobra Kai*, está haciendo lo propio en estos días, llegando a convencer incluso a los más negados de lo sano que es en todos los sentidos el practicar algún arte marcial.

Bajo esta premisa, es evidente que el enseñar de forma cercana la eficacia y el lado más humano de las artes marciales es más eficaz que colocar en pantalla a un súper hombre ejecutando coreografías al más puro estilo *Matrix*. Pues creedme si os digo que con los videojuegos ocurría lo mismo. Y es que, cuando pensamos en este nuestro ocio electrónico, es fácil relacionar el venerable kárate con los "hadouken" de Ryu y compañía. Del mismo modo, contemplar el ejercicio eminentemente arcade del gran *Kung-Fu Master* de Irem nos hacía pensar más en la accidentada *Juego con la muerte* de Bruce Lee que en reflejar la esencia más básica de los sistemas de lucha de a pie de calle. En cambio, un concepto del mismo año como el de *Karate Champ*, que trataba de representar la seriedad del aprendizaje y el crecimiento del karateka, sirvió para que un loco como yo se acercara a su primera clase de Shotokan.

Con varias décadas a mis espaldas enseñando a decenas y decenas de alumnos sistemas de defensa personal aplicada como Yawara Jitsu o Hapkido, puedo decir sin pudor que los videojuegos tuvieron mucho que ver para que el que esto suscribe terminara interesándose por las artes marciales. Y como aquí se ha dicho, cuanto más alejado de la fantasía fuese el concepto, tanto mejor. De ahí lo importante de un juego que se acerque con pocos remilgos a la seriedad de un dojo, reflejando la esencia del entrenamiento, del uno contra uno en un tatami reglado, de la realidad de un "atemi" ante lo imposible (e inútil) de un "shoryuken"... ¿Qué tal si vemos algunos notables ejemplos que quizás no estén en boca de todos? *

Karate (Ultravision, 1982)

Plataforma: Atari 2600

Karate es un auténtico pionero en su género, proporcionando por vez primera la experiencia de participar en un torneo de artes marciales a los mandos de una consola como la Video Computer System de Atari. Ultravision anunciaba a bombo y platillo la intervención del cinturón negro Joseph Amelio como diseñador del juego, del que se decía poseía más de 25 años de experiencia como karateka. Una garantía que bien podía quedarse en agua de borrajas, puesto que poca información se puede encontrar del mentado Amelio, más allá de las referencias hacia este cartucho. En cualquier caso, *Karate* está considerado como uno de los títulos más nefastos de todo el catálogo de la consola de Atari. Aunque esta etiqueta huele a lo típico: alguien lo dijo en su día (*Digital Press* lo señaló en 1991 como uno de los diez peores cartuchos de VCS) y luego todo el mundo a repetir el asunto como loros, sin por supuesto, haber probado el juego. *Karate* no es que sea como para tirar cohetes, pero tampoco es un videojuego especialmente mediocre. La representación del escenario de combate es muy digna (con tatami y su árbitro); los luchadores hacen movimientos convincentes y, en conjunto, se diga lo que se diga, el juego es divertido.
Un matiz como el ir subiendo de cinturón a medida que avancemos (detalle que heredaría el legendario International *Karate +* de Archer Maclean) suponía todo un aliciente que casaba perfectamente con la correcta ambientación marcial. Al que esto suscribe, desde luego, se le disparaba la imaginación y veía realmente lo que este *Karate* quería que viese. Y además, si eres el afortunado poseedor de la versión original lanzada por Ultravision (existen posteriores iteraciones publicadas por casas como Froggo o Funvision), debes saber que eres rico.



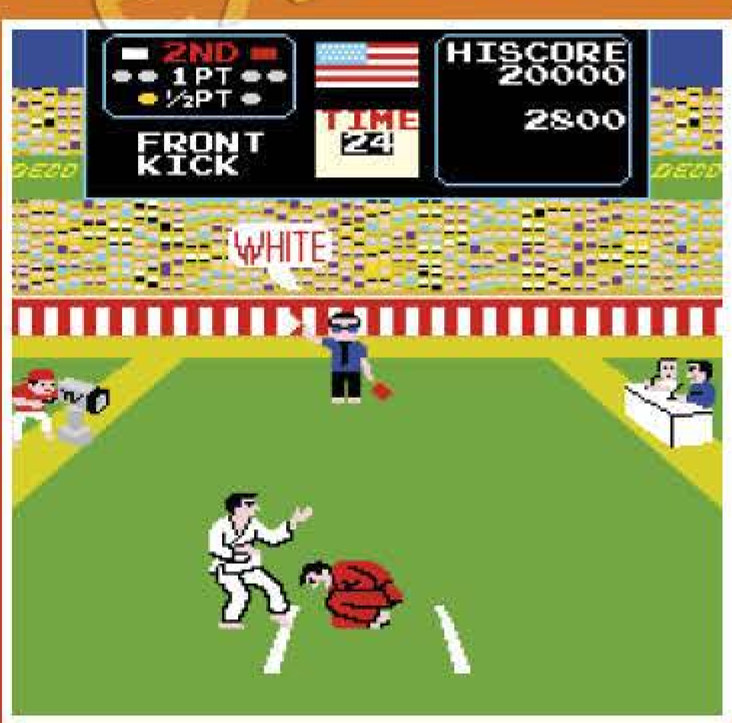
» [Atari 2600] El ingrediente esencial para que *Karate* funcionara correctamente era la imaginación.



Karate Champ (Technos, 1984)

Plataforma: Arcade, NES, Apple II, Commodore 64

Los usuarios de ordenador pudieron disfrutar en 1985 de dos joyas que bien merecen estar en el Olimpo de los videojuegos: *International Karate*, de System3, y *The Way of the Exploding Fist*, de Melbourne House. En ambos casos (sospechosamente similares entre sí) el escenario dispuesto era el de un combate de kárate muy técnico, supervisado por un maestro. Estas dos obras, que fueron todo un éxito entre los jugones de la época, basaban su propuesta en una llamativa máquina arcade de Technos: *Karate Champ*. El parecido se hizo evidente para los distribuidores de la recreativa en EEUU cuando Epyx comenzó a distribuir *International Karate* por aquellos lares (llamándose para la ocasión *World Karate Championship*). Al punto de que Data East, también al cargo de las conversiones domésticas del juego, llevó a Epyx a los tribunales. Más allá de estos meollos judiciales, lo justo es que recordemos a *Karate Champ* como el grandísimo videojuego que es. Tras insertar la moneda, destacaba nada más empezar por la llegada de nuestro protagonista al gimnasio, donde el usuario se topaba de bruces con el que quizás fuera el primer tutorial interactivo dispuesto en un juego video gráfico. Ahí se nos mostraba cómo realizar los distintos movimientos, algo importante teniendo en cuenta el particular control de *Karate Champ*. Y es que no había botones; todo lo hacíamos combinando nuestras acciones a través de dos palancas de joystick. Así se conseguía que, como simulación, la apasionante placa de Technos y Data East fuese sumamente respetuosa con el kárate tradicional.



» [Arcade] Los karatekas dejaban de ser meros sprites para protagonizar una simulación muy seria.



Uchi Mata (Martech, 1986)

■ Plataforma: Commodore 64, ZX Spectrum, Amstrad CPC, MSX

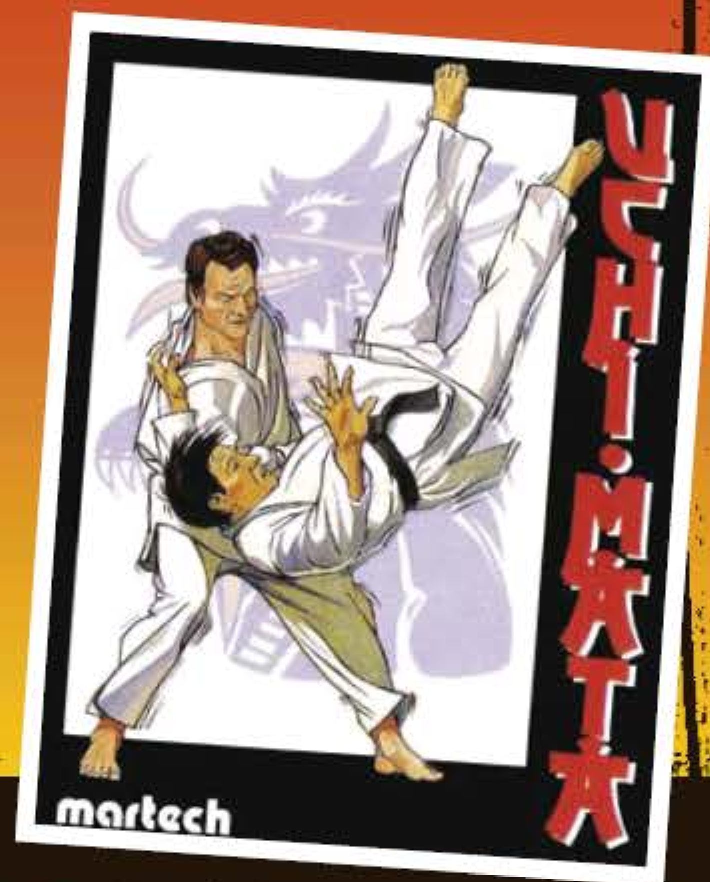
Uchi Mata, apadrinado por el legendario cinturón negro Brian Jacks, está considerado como uno de los peores juegos de todos los tiempos por los usuarios de Amstrad, Spectrum y MSX. Esta última plataforma recibiría una conversión directa desde Spectrum, por lo que compartió su terrible apartado visual y un desquiciante factor lúdico en el que difícilmente se podía entender qué pasaba en la pantalla. Por su parte, en Amstrad CPC disfrutábamos de una colorida representación de los judokas, aunque cada animación conllevaba una serie de parpadeos indignos de las capacidades del sistema.

Estaba claro que *Uchi Mata* no era un buen ejemplar en estas máquinas, pero... ¿qué ocurría con la versión Commodore 64? Pues que teníamos un videojuego estupendo, un notable programa cuya existencia se ha visto lastrada históricamente por el desastre del resto de conversiones. Toda una injusticia, puesto que el talento de Andy Walker y Paul Hodgson al código dio como resultado lo que bien podría ser la respuesta judoka al excepcional *International Karate*.

Los que se atrevieron con este *Uchi Mata* se toparon de bruces con un lanzamiento difícil, con una mecánica que no era sencilla de asimilar. Y es comprensible, puesto que el judo, un deporte de combate alejado de los puñetazos y las patadas, requería un acercamiento distinto, con un control que fuese eficaz a la vez que evocara el rigor de las proyecciones, inmovilizaciones y demás. Aparte, esta producción de Martech incluía movimientos secretos que no estaban listados en el manual de instrucciones. Todo un inspirador desafío que se mostraba tremendamente respetuoso con el arte marcial creado por Jigoro Kano y Kyuzo Mifune.



» [C64] Era toda una sorpresa contemplar el *Uchi Mata* de C64 y comprobar que se trataba de un buen juego.



Budokan: The Martial Spirit (Electronic Arts, 1989)

■ Plataformas: Amiga, PC, Mega Drive, C64

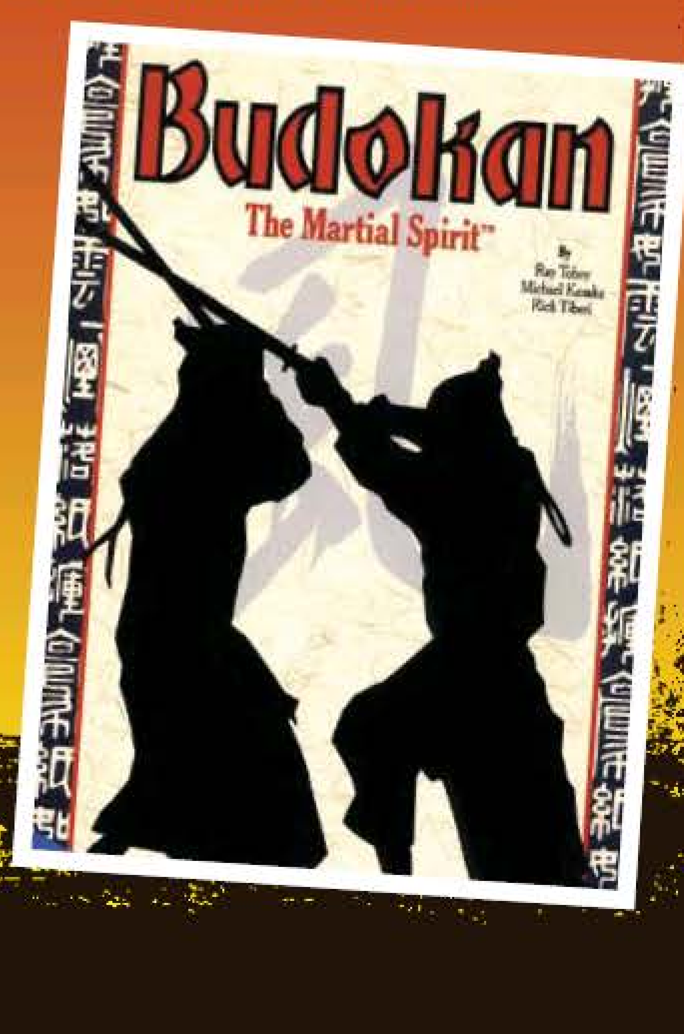
Cuando Michael Kosaka, Don Traeger y Ray Tobey decidieron concebir el juego de artes marciales definitivo, apostaron por mostrar el camino del guerrero de la manera más tradicional. Y a pesar de los grandes números que hacen de *Budokan: The Martial Spirit* una obra gigante, lo que recibieron en origen los usuarios de Amiga, PC y Mega Drive (más tarde sería convertido a los ordenadores de 8 bits) no era en sí más que una evolución tecnológica del concepto presentado por *Karate Champ*.

Budokan irrumpía con su poderío cien por cien 16 bits, plasmando un arte detallado y colorido que se magnificaba aún más gracias a las portentosas melodías de Rob Hubbard. Nuestro protagonista comenzaba en el dojo de Tobiko Ryu, un gran maestro que, a través de un durísimo entrenamiento, nos prepararía para ser expertos en el arte del kárate y del kendo, así como dichosos en el manejo del nunchaku y del bastón bo. El objetivo era ir al campeonato que se da en el Budokan, un impresionante estadio cubierto (situado en el parque Kitanomaru de Tokio) que fue construido con motivo de los Juegos Olímpicos de 1964. Es, por decirlo de alguna manera, el marco más emblemático de las artes marciales japonesas..

¿Era *Budokan* un buen juego? Visto con perspectiva, hacía gala de muchas carencias, sobre todo en el campo jugable. Aunque se había planteado como un ejercicio más cercano al de la simulación que al concepto arcade (por ejemplo, debíamos controlar nuestro cansancio), a veces bastaba con repetir una y otra vez determinados movimientos para salir airosos de los combates. Pero la estupenda representación de estilos (tonfa, kusarigama, etc), el palpable respeto por las artes marciales, la ambientación y, claro está, el espectacular apartado audiovisual, hacen de este ejemplar todo un clásico.



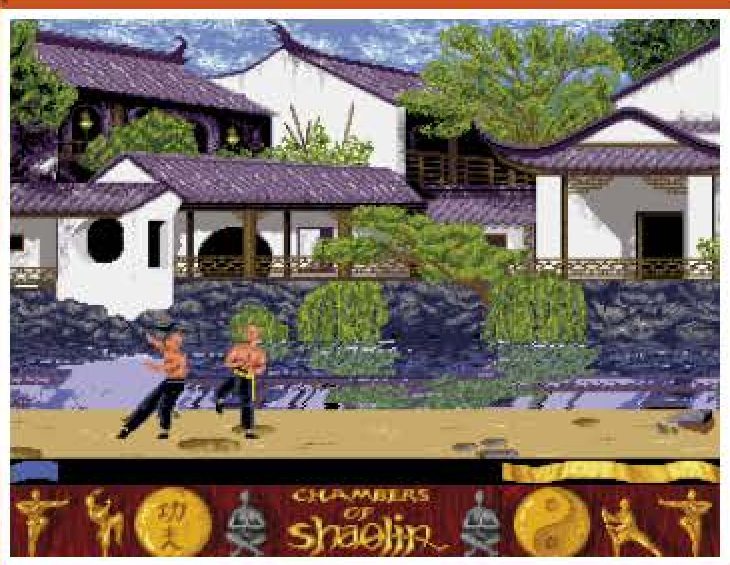
» [Amiga] El manejo quizás era un tanto farragoso, pero la experiencia en general resultaba de lo más genuina.



Chambers Of Shaolin (Thalion, 1989)

Plataforma: Atari ST, Amiga, C64

Los juegos de lucha, especialmente aquellos destinados a los ordenadores, solían aferrarse a las artes marciales japonesas. Excepciones como el fantástico *Yie Ar Kung-Fu* (Konami, 1985), *Thai Boxing* (Anco, 1986), o *Bangkok Knights* (System 3, 1987) se alejaban de forma palpable del concepto nipón. En este particular caso, la empresa alemana Thalion se dejó llevar por las escenas de Las 36 cámaras de Shaolin para, al igual que en la película, recrear el extremo entrenamiento de monje en el arte del Shaolin Kung Fu.



» [ST] Thalion combinó los duros entrenamientos de los monjes con la plasticidad de su estilo de lucha.

Considerado como uno de los tesoros culturales de China, el Kung Fu practicado por los monjes Shaolin es uno de los métodos de autodefensa más antiguos del mundo, así como todo un espectáculo digno de ver en acción. Una de las características que definen a sus practicantes es el de poseer un total equilibrio entre cuerpo y espíritu, algo que consiguen a base de entrenar, entrenar y entrenar. Es por esta razón que la primera mitad de *Chambers of Shaolin* se acercaba más a lo que vendría a ser un arcade tipo *Hyper Sports* que a un juego de lucha en sí, debiendo pasar pruebas de equilibrio, romper tablas de madera o esquivar todo lo que nos lancen.

Pasado el entrenamiento, Thalion ponía sobre la mesa un versus bastante apañado, donde nuestro monje se las tenía que ver

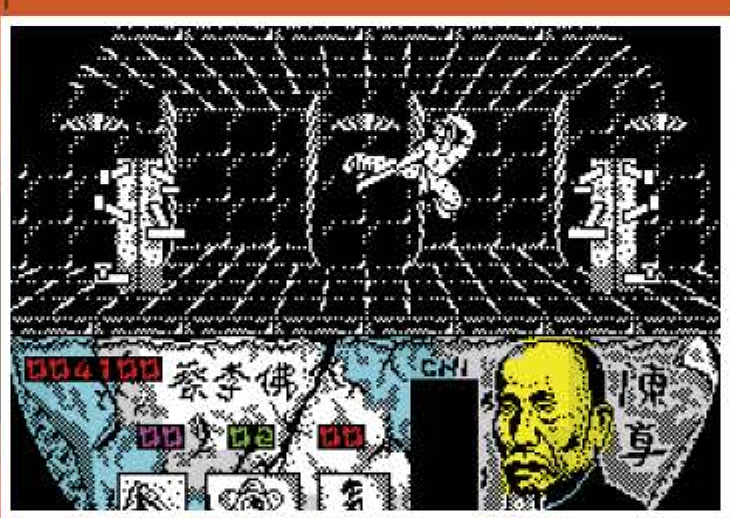


con otros guerreros Shaolin. Los combates, que delataban claramente las posturas de este estilo de Kung Fu, eran fluidos, muy vistosos; y se manejaba deliciosamente con un solo botón y las direcciones del joystick. Refrendaba el cúmulo de bonanzas un plantel técnico exquisito.

Choy-Lee-Fut Kung-Fu Warrior (Positive, 1990)

Plataformas: ZX Spectrum, Amstrad CPC, MSX, PC

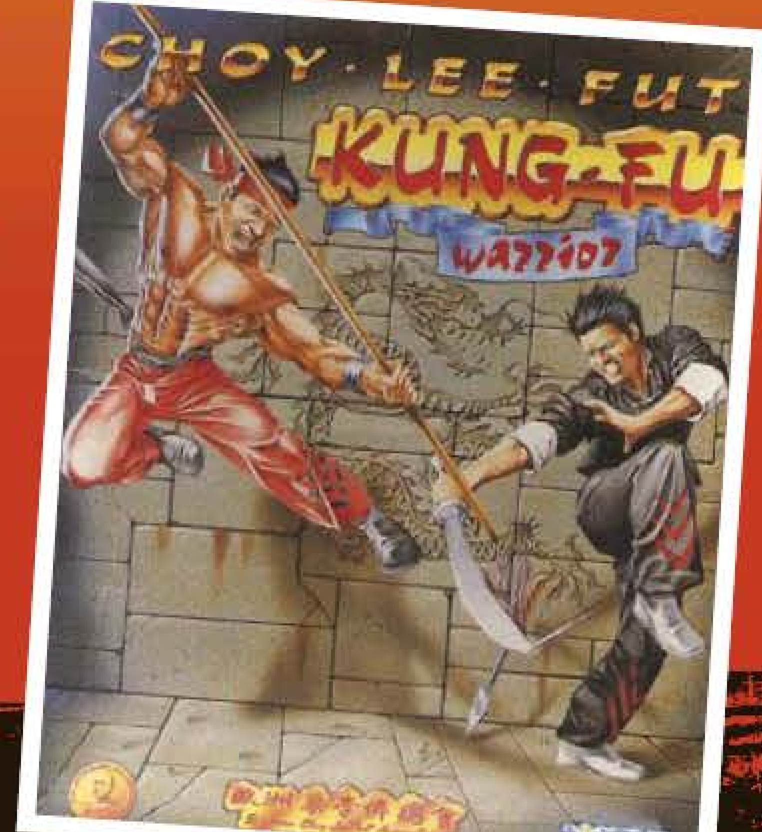
Con el Choy Lee Fut tenemos otro arte marcial chino. Fundado por en 1836 por Chan Heung, se trata de un método que combina varias técnicas de artes marciales del norte y del sur del país, como las poderosas técnicas animales para las extremidades superiores (al más puro estilo Shaolin) o los fluidos movimientos circulares de piernas característicos de los sistemas del norte. El mismísimo Bruce Lee decía: "El estilo Choy Lee Fut es el sistema más eficaz que he visto para pelear contra más de una persona. Es uno de los estilos más complicados de atacar y defender. El Choy Lee Fut fue el único estilo de Kung Fu que no perdió cuando viajó a Tailandia para luchar contra los boxeadores tailandeses".



» [ZX] Positive realizó un juego muy original, tratando de reflejar con fidelidad esta modalidad de Kung Fu.

La empresa catalana Positive Software contó con el apoyo de la European Choy Lee Fut Association, con asesoramiento directo del maestro Howard Choy y los Sifu Gaspar García y Sebastián González. La seriedad estaba garantizada, y la verdad es que el equipo formado por Antonio Freixanet, Pepe Samba y los hermanos Enrique y Oscar Vives produjo un programa bastante digno. No era especialmente pródigo en cuanto a florituras, pero sí podemos decir que *Choy Lee Fut Kung Fu Warrior* era un videojuego honesto que se tomaba muy en serio aquello que quería representar.

El usuario comenzaba su viaje por este arte marcial entrenando con los populares dummies de madera característicos del templo Shaolin, para después pasar a combatir cuerpo a cuerpo con los distintos enemigos, llegando a ponernos incluso contra dos oponentes. Después vendrían las armas, retratando con gran solvencia las diferentes técnicas de este llamativo arte marcial.



Panza Kick Boxing/Best Of The Best

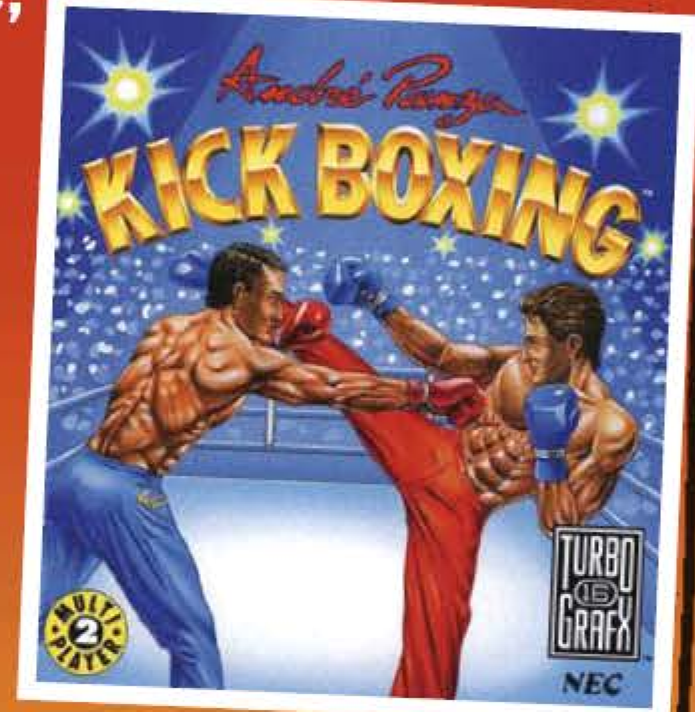
(Loriciels, 1990) ■ Plataforma: Amiga, Amstrad CPC, PC, NES, SNES, Game Boy, Mega Drive, PC Engine

El kick boxing es un deporte de combate desarrollado en Occidente, mezclando las técnicas de puño y guardias del boxeo con las patadas de artes marciales orientales, como el kárate o el muay thai. A finales de la década de los 80 alcanzó gran popularidad gracias a Jean-Claude Van Damme y su película *Kick Boxer* (1989), por lo que no era de extrañar el que tarde o temprano el mundo del ocio electrónico terminara rindiendo su merecido homenaje a tan particular estilo.



» [Amiga] Cada combate era un espectáculo digno de contemplarse. Eso sí, eran duros de narices.

El kick boxing siempre ha tenido gran calado en Francia, y precisamente desde las tierras galas vino el videojuego que, basándose en esta disciplina, redefiniría en gran medida los conceptos de los juegos de lucha: *Panza Kick Boxing*. Tan curioso nombre venía dado por André Panza, un kickboxer nacido en Estrasburgo (Francia) que fue nueve veces campeón del mundo en disciplinas como kick boxing o full contact. Este as de las artes marciales colaboró activamente con Futura y Loriciels en el desarrollo, proporcionando el modelo idóneo para la captura de las animaciones, generadas a través de un prodigioso trabajo de rotoscopia.



Ya dentro del juego en sí, era fácil caer rendido ante la impactante simulación, en la que lejos de ceñirnos a los vistosos combates, podíamos incluso diseñar nuestros propios movimientos. Los gráficos y las animaciones, el riguroso y contundente desarrollo de las peleas, la ambientación... Todo era sobresaliente en este juegazo.

Aah! Harimanada (Sega, 1993)

■ Plataforma: Mega Drive, Game Gear

Quizás pueda ser discutible el hecho de meter una disciplina como el sumo entre lo que son las artes marciales clásicas. Pero este tipo de lucha libre, además de ser deporte nacional en el país del sol naciente y ser considerado todo un arte, está englobado oficialmente dentro del japonés "gendai budo", las artes marciales modernas, por lo que es más que lícito englobar al grotesco *Aah! Harimanada* de Sega en estas páginas.



» [MD] A pesar de hacer pocas concesiones al realismo, la esencia del sumo era patente en esta joya de Sega.

No pienses, amigo lector, que hay pocos juegos de sumo en el mercado. Solamente en Japón es fácil contabilizar alrededor de treinta títulos, destacando nombres como *Sumo Spirit* (Takara, 1992), *Super Sumo: Netsusen Daiichiban* (Namco, 1992) o *Yokozuna Monogatari* (KSS, 1994), todos estos para Super Famicom.

En occidente hemos podido ver cosas como *Sumo Wrestlers* (HesWare, 1985) para Commodore 64, *Sumo Fighter: Tokaido Basho* (KID, 1991) para Game Boy o *Eat! Fat! Fight!* (Tecmo, 2009) para Nintendo Wii. Y en Mega Drive y Game Gear, el cartucho que sirve como excusa para que hablemos de sumo en estas páginas: *Aah! Harimanada*.

Antes que un simulador de sumo, *Aah! Harimanada* es una licencia proveniente del manga del mismo nombre, ilustrado por Kei Sadayasu y publicado por la editorial Kodansha. Un año antes de que Sega se hiciera con los derechos para realizar su particular versión videojueguil, la serie había sido adaptada al anime, por lo que contaba con cierta popularidad en Japón. Lamentablemente no llegó a asomarse a Occidente, perdiéndonos por estos lares un asombroso juego de lucha que, todo hay que decirlo, apostaba más por una espectacularidad más del estilo *Street Fighter* que por el factor simulación. En todo caso, toda una joya.





Battle K-Road (Psikyo, 1994)

Plataforma: Arcade

El éxito de *Street Fighter II* convulsionó salvajemente el ecosistema del arcade recreativo. La lucha uno contra uno se había convertido en el género predominante en los salones, y prácticamente todas las compañías debían tener su particular *Street Fighter* en el mercado con vistas a morder alguna porción de tan suculento pastel. Veríamos cosas como *Martial Champion* (Konami, 1993), *Fighter's History* (Data East, 1993) o *Kaiser Knuckle* (Taito, 1994), amén de todo el torrente de "one vs one" que vendría de la mano de SNK para el entorno Neo Geo.



» [Arcade] Psikyo llevó las mecánicas que consagraron a *SFII* hacia un terreno mucho menos fantástico.

Battle K-Road es el segundo juego de Psikyo, una desarrolladora que nacía a partir de miembros escindidos del equipo que creaba los *Aero Fighters* para Video System. Tras estrenarse con *Samurai Aces* (*Sengoku Ace* en Japón), y analizando la "peleona" situación del mercado recreativo, pensaron en meterse de lleno con un juego de lucha uno contra uno que tirara por una vía muy distinta a la fantasía de *Street Fighter* y sus clones, repletos de bolas de fuego y piruetas imposibles. Así pues, *Battle K-Road* se abría con varias secuencias de vídeo de combates reales, mientras aparecían etiquetas como "super real fighting" o "multi style fighting tournament".

No es que Psikyo montara una placa cien por cien realista a la hora de representar las distintas artes marciales incluidas (kárate, judo y muay thai, entre otras), pero el ritmo de los enfrentamientos, que siempre tenían lugar sobre un ring, era el adecuado como para transmitir al jugador cierta sensación de veracidad. Por ejemplo, un golpe bien dado podía llegar a tumbar al rival, momento en el que el árbitro pausaba la pelea a la espera de que se pusiera en pie.



Taekwon-Do (Human Entertainment, 1994)

Plataformas: Super Nintendo

Human Entertainment, conocida por rubricar el terrorífico *Clock Tower*, tiene en su haber un buen puñado de juegos deportivos la mar de interesantes. Muy populares son sus franquicias deportivas, destacando nombres como *Final Match Tennis* o *Formation Soccer*. En el terreno del "fighting" son bien conocidos por su saga de lucha libre *Fire Pro Wrestling*, con un abultado número de entregas que se pierden en el horizonte. No obstante, y sin aparente experiencia previa en el terreno de las artes marciales puras y duras, en 1994 consiguieron descuajaringar un tropel de mandíbulas gracias a una maravilla que respondía al nombre de *Taekwon-Do*.



» [SNES] Este maravilloso cartucho supo recuperar las sensaciones y la emoción del viejo *Karate Champ*.

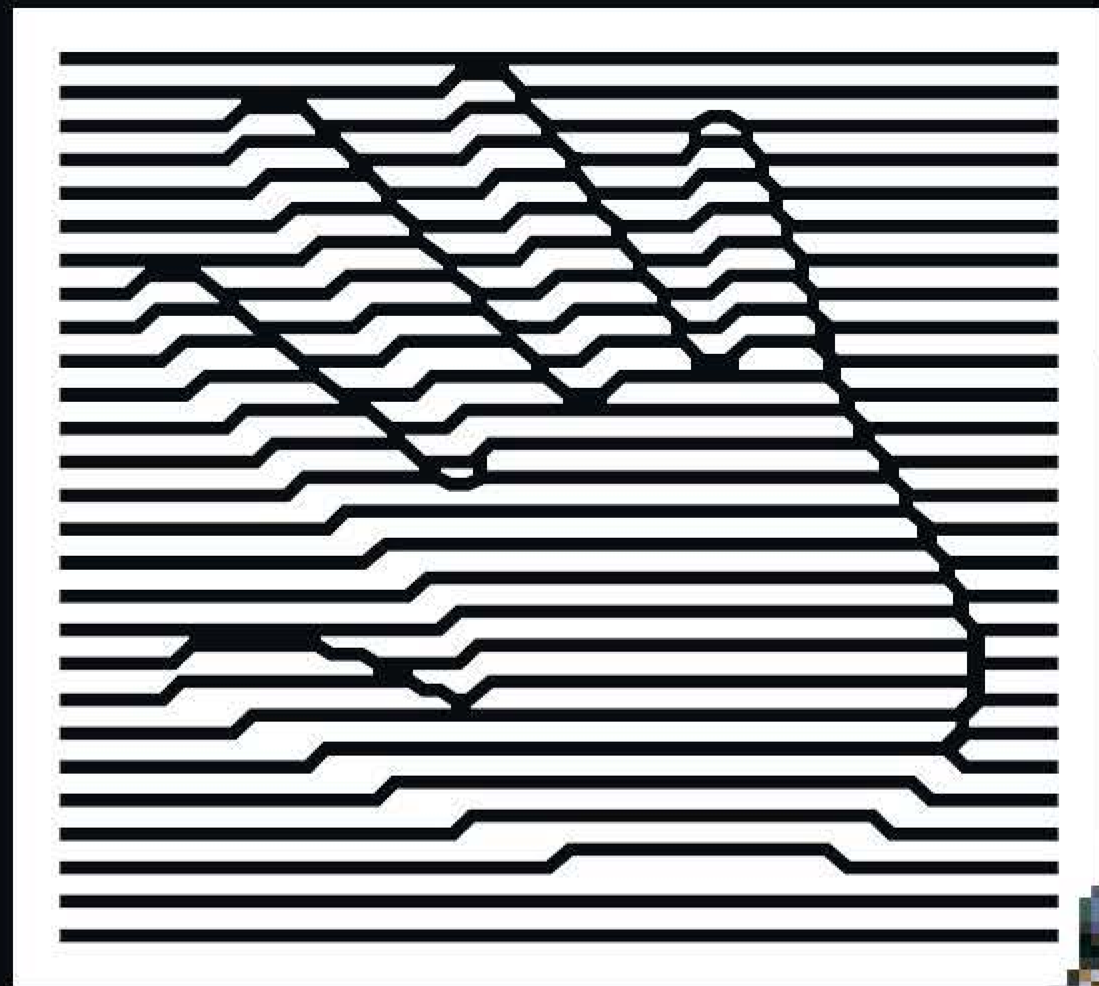
Este cartucho de 8 megas era impresionante en todos los sentidos, y aún hoy en día continúa siendo una pieza de lo más irresistible. Iba mucho más allá de lo atractivo de sus gráficos, de lo dinámico de sus animaciones, de su potente banda sonora. El *Taekwon-Do* de Human ganaba por su ejemplar ritmo de la acción y su sencillo control, sin renunciar a un factor simulación otorgado, ya no solo por la profundidad de manejo o lo interminable y técnico de sus posibilidades, sino por el máximo respeto que destilaba hacia el arte marcial estandarte del Corea. Pero Human Entertainment no solo sabía hacer buenos juegos deportivos, sino que también se le daba de miedo el narrar historias. No era pues de extrañar la sorpresa de *Taekwon-Do* en su último tramo, después de participar en varios campeonatos luchando multitud de combates rigurosamente reglados. En su culmen, el rival definitivo golpeaba al árbitro mandándolo a freír espárragos, lanzándose furiosamente contra nosotros con un combo demoledor. Sin reglas, este giro cambia el sentido del torneo, convirtiéndose en un épico final en el que todo vale.

The BITM
BROTHE

Convirtieron la creación de juegos en algo ***cool***



AP
RS





Cuando The Bitmap Brothers irrumpieron en escena, lo hicieron con clase, no solo haciendo juegos con estilo, sino convirtiéndose en caras conocidas en los medios, en un intento por convertirse en las rock stars del videojuego.

Texto de David Crookes

Mike Montgomery, cofundador de The Bitmap Brothers, parece estar de buen humor. No importa que nuestra conexión de Skype se corte, dejando largos periodos de silencio frustrante. Es paciente, comprensivo y con ganas de hablar sobre la compañía que fundó en 1987 junto a Eric Matthews y Steve Kelly.

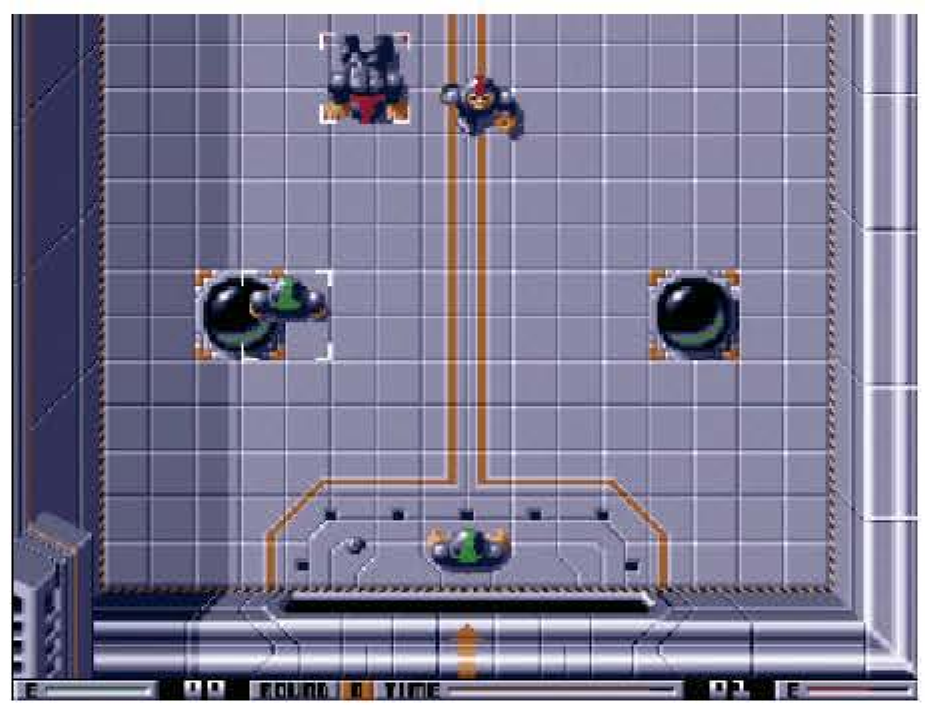
Su estado de ánimo cambia ligeramente cuando le comentamos que The Bitmap Brothers fue probablemente la primera desarrolladora 'estrella del rock'. "Has dicho 'probablemente'", responde de inmediato. "Aclaremos una cosa, fuimos los primeros desarrolladores a lo estrellas del rock, y fue una decisión totalmente consciente".



» [Atari ST] Los gráficos de *Xenon* eran de Eric Matthews y fueron muy valorados por la crítica.

No hay duda de que The Bitmap Brothers fueron geniales. Con base en Londres, el pequeño equipo hizo las cosas a su manera desde el principio, uniéndose rápidamente contra la tendencia de las distribuidoras de promocionarse a expensas de los programadores, artistas, músicos y diseñadores que hacían el trabajo más duro.

Esto, como dice Mike, fue completamente deliberado. "Las distribuidoras estaban llevándose todo el crédito y nadie sabía realmente quiénes eran los que hacían los juegos", explica. "No querían promocionar a las personas que creaban los juegos porque temían hacerlos demasiado fuertes". The Bitmap Brothers no tardó mucho en cambiar aquello. De hecho, solo unos meses más tarde, en 1988, se lanzó su primer juego, el shoot-'em up *Xenon*, creado en Atari ST. The Bitmap Brothers salía en los créditos de la intro, mientras que la cara de Eric aparecía al principio declarando "nivel uno". En la parte posterior de la caja, en la esquina inferior izquierda, se mencionó que *Xenon* era una "megacreación de The Bitmap Brothers". Esto era solo el comienzo.



» [Amiga] El galardonado Speedball tardó solo seis semanas en programarse, pero cuatro meses más en perfeccionarse.

Al poco tiempo se hizo evidente que *Xenon* se había convertido en un éxito, no solo en los ordenadores de 8 bits y 16 bits, sino también en los recreativos. Esto les dio poder de negociación para su segundo juego, *Speedball*, una violenta mezcla de balonmano y fútbol americano, y la incipiente compañía mostró su fuerza como ningún otro desarrollador lo había hecho al mover el título entre varias distribuidoras.

Aunque algunas lo rechazaron, Image Works, una marca de distribución de Mirrorsoft que, a su ▶







» [Amiga] *Speedball 2: Brutal Deluxe* fue una gran mejora del original y un éxito de crítica.

"No habríamos trabajado con Image Works si no hubieran puesto nuestro nombre en la caja"

Mike Montgomery

▶ vez, era una división de Mirror Group Newspapers, decidió hacerse con *Speedball*. Image Works acordó dar a The Bitmap Brothers el control sobre todos los aspectos del juego, desde el título hasta la forma en que se vendería en las tiendas. Incluso permitió que The Bitmap Brothers determinaran el tamaño y la posición de su logotipo en la caja. "No habríamos trabajado con ellos si no hubieran puesto nuestro nombre en la caja", confiesa Mike.

S*peedball* fue, en muchos sentidos, un juego perfecto con el que seguir haciéndose una reputación. Haciendo uso de los talentos artísticos del artista galés Mark Coleman, un estudiante del Royal College of Art, tenía un estilo único que The Bitmap Brothers harían propio junto a la base musical de David Whittaker. De hecho, en este punto, el núcleo del equipo se había instalado en el Metropolitan Wharf, en la orilla norte del Támesis. Era un espacio grande, un almacén restaurado, que Mike había alquilado muy barato; el lugar de trabajo perfecto para un desarrollador con ganas de disipar la noción de que los juegos se hacían en dormitorios.

Hoy en día, este tipo de escenario daría para una sesión de fotos ideal, pero Mirrorsoft tenía algo más en mente. Robert Maxwell, el dueño de la compañía, tenía un helicóptero que aterrizaba en un helipuerto situado en la azotea de las oficinas de Mirror en Fleet Street, a unos seis kilómetros. Pusieron a Mike, Eric y Steve posando con el helicóptero. Eric parecía una estrella del pop con sus Ray-Ban y su chaqueta de cuero sobre una camiseta metida en un par de vaqueros ajustados. Steve estaba a su izquierda, apoyado, mientras que Mike asumía una mirada de mal humor e indiferencia. Estos tipos no estaban encorvados sobre sus teclados en sus minúsculas habitaciones poco iluminadas. Estaban volando alto. Eran ricos. Tenían éxito. Y eran guais.



» Dan Malone es un artista muy respetado: este boceto de *The Chaos Engine* muestra su talento.

Podría haber sido diferente. Eric le dijo a la revista *Amiga Power* que *C&VG* había querido colocar a los muchachos encima de una recrea-



*El **ADN** de un juego de los Bitmap*



Personajes identificables

■ The Bitmap Brothers crearon personajes memorables. ¿Quién podría olvidar a Zod en *Z*, Barry, Colin, Justin y otros en *Speedball 2* o el Predicador, Thug, Navvie, Gentleman, Mercenary y Brigand en *The Chaos Engine*?

Alta dificultad

■ A menos que seas extremadamente hábil, es probable que lo pases mal con sus creaciones. Mike dice que la dificultad fue deliberada: tenían la sensación de que nadie iba a disfrutar si los juegos eran fáciles.

Ciencia ficción

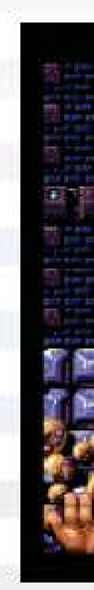
■ La mayoría de sus juegos fueron un guiño a la ciencia ficción y a la fantasía, desde los espaciales *Xenon* y *Xenon II: Megablast* a *Speedball*, *Gods*, *Magic Pockets*, así como *The Chaos Engine*, con su estilo steampunk y la trama del viaje en el tiempo.

Máquinas de 16 bits

■ Su apogeo llegó en la era de los 16 bits, y establecieron estándares (gráfica y tecnológicamente y en términos de gameplay) para Amiga y Atari ST.

Estilo único

■ *Xenon*, *Xenon II: Megablast*, *Speedball* y *Speedball II: Brutal Deluxe* tenían un estilo gráfico similar a nivel cromático, mientras que *The Chaos Engine* logró un aspecto industrial.







» [Amiga] Originalmente *The Chaos Engine* iba a permitir que tres jugadores, en lugar de dos, cooperaran entre sí a través de los niveles.

tiva y hacer que usaran cascos espaciales para una foto que acompañara el juego de *Xenon*. Al hacer las cosas a su manera y tomarse sus propias fotografías, pudieron manipular su propia imagen positiva y, como dijo Eric, no tenían aspecto de "gilipollas". En realidad, lo que surgió como una broma se aceptó como verdad. "En realidad nunca tuvimos suficiente dinero", dice Mike. "Lamentablemente, pudimos haber sido estrellas del pop, pero los David Darlings de la industria fueron los multimillonarios. Pusimos tanto dinero en el desarrollo que apenas tuvimos ganancias".

A pesar de todo, la estrella de los Bitmap había empezado a alzarse. *Speedball* ganó un prestigioso premio de Juego del Año como mejor título de 16 bits en los Golden Joystick Awards en 1989, mientras que los ellos fueron nombrados mejores programadores de 16 bits.

El mismo año también se lanzó *Xenon 2: Megablast*, un shoot-'em-up para Atari ST y Amiga. Publicado de nuevo por Image Works, los buenos credenciales de The Bitmap Brothers se consolidaron gracias a la banda sonora, cortesía de Tim Simenon, un DJ conocido en la industria musical como Bomb The Bass.

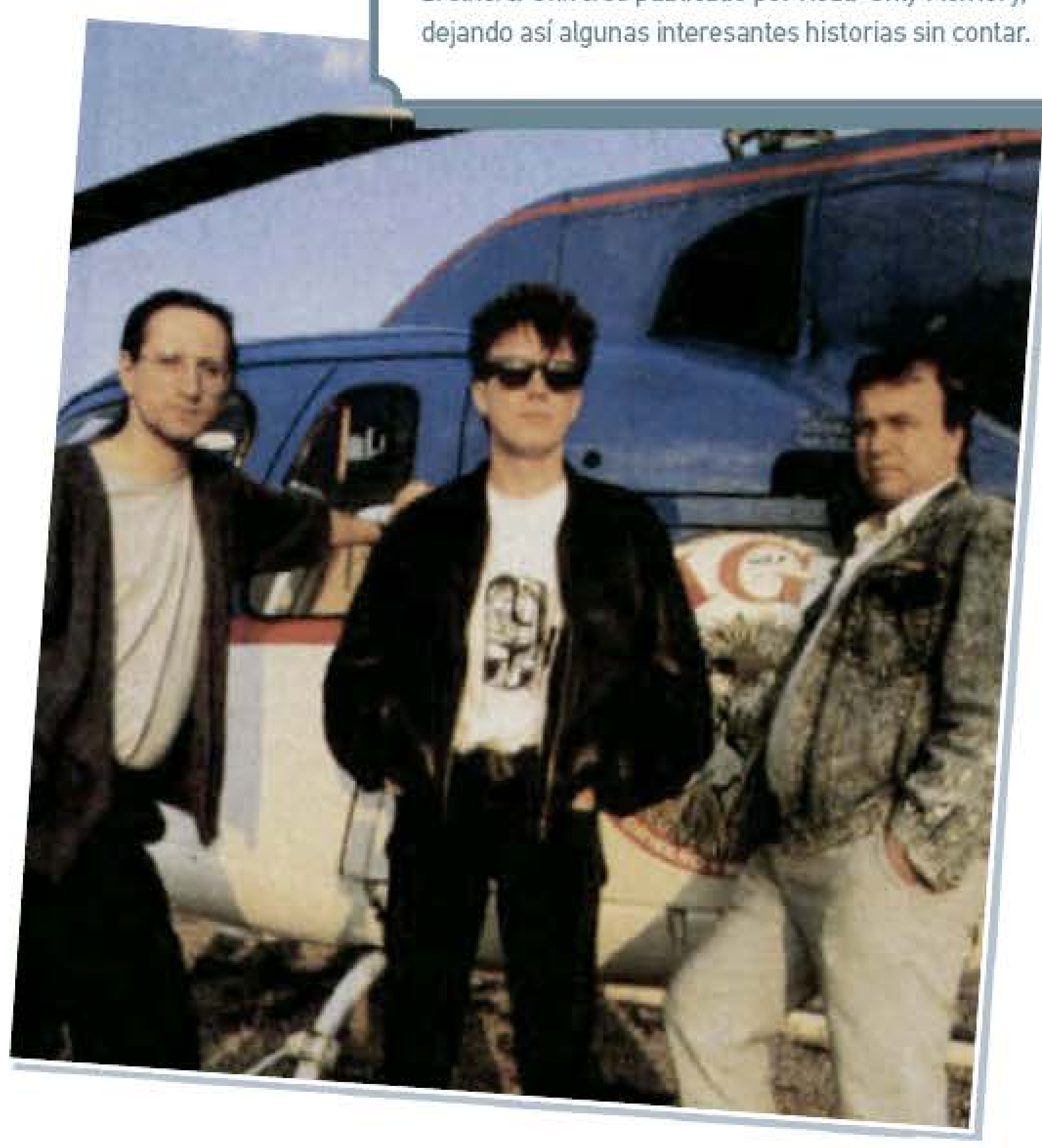
Al igual que los Bitmaps, había aparecido en escena en 1987 con su primer single, *Beat Dis*. Fue el segundo single más vendido en Reino Unido y Simenon lo continuó con *Megablast*, utilizado para la secuela de *Xenon* en la pantalla de carga y, en una forma más simplificada, como melodía de fondo durante el juego. David Whittaker completó el arduo trabajo de muestreo y resecuenciación de la canción para su uso en el juego.

Esta mezcla de música y videojuego fue revolucionaria y Martin Heath, que fundó Rhythm King Records, estaba dispuesto a mantener la relación. "Usamos músicos comerciales y estrellas del pop porque sabían lo que estaban haciendo, eran profesionales en hacer este tipo de cosas", dice Mike. "También ayudaron a promocionar nuestros juegos y nos dieron una ventaja en cuanto a los juegos que estábamos haciendo y el tipo de marketing y promoción que buscábamos".

"El vínculo con Rhythm King fue excelente", dice el artista Dan ▶



» [Amiga] *Magic Pockets*, lanzado en 1991, presentó algunas animaciones increíbles.



» Esta fue la imagen que "vendió" a la comunidad de jugadores lo genial que era formar parte de The Bitmap Brothers.



¿Dónde están ahora?

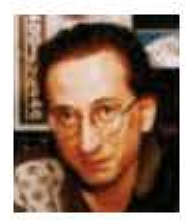
Eric Matthews

■ Dejó The Bitmap Brothers después de diseñar *Z: Steel Soldiers* en 2001 y se convirtió en diseñador y content manager de Sony Computer Entertainment Europa. Después de trabajar en una serie de títulos de *EyeToy* y *SingStar*, se convirtió en el director creativo de SCE para los estudios de Londres y Cambridge y se convirtió en director senior de Worldwide Studios Europe de SCEE, acabando actualmente como vicepresidente.



Mike Montgomery

■ Retuvo los derechos de los juegos de The Bitmap Brothers y ha supervisado el lanzamiento de *Speedball 2 Evolution*, *Z* y *The Chaos Engine* en los últimos años. En 2004, se unió a su viejo amigo, Jon Hare, de Sensible Software, y a John Philips para fundar Tower Studios, haciendo la versión de móvil de *Sensible Soccer* y *Cannon Fodder* y lanzando *British Lions Rugby*. Jon Hare tomó el control exclusivo en 2009 y, desde entonces, Mike ha trabajado como consultor externo para Slightly Mad Studios en *Project Cars*.



Steve Kelly

■ Kelly trabajó como programador en *Z: Steel Soldiers* y dejó The Bitmap Brothers poco después. A partir de ese momento, no programó ningún otro juego y se cree que actualmente trabaja en tecnologías web. Hay muy poca información acerca de él después de Bitmap: de hecho, al igual que Matthews, no aceptó entrevistarse para el excelente libro *The Bitmap Brothers: Universe* publicado por Read-Only Memory, dejando así algunas interesantes historias sin contar.

Maestros de la música

Los músicos que enriquecieron los juegos de The Bitmap Brothers







John Foxx (GODS)



■ Habiendo comenzado su carrera como el cantante original de Ultravox, Foxx, nacido en Chorley, firmó con Virgin Records y disfrutó de un éxito moderado como solista con singles y álbumes que figuraron en el Top 40. Después de un breve período formó Nation 12 con Tim Simenon, entregándose a la electrónica y lanzando Remember y Electrofear (Beast Mix) antes de crear la música para *Speedball 2* y *Gods*.

Bomb The Bass (XENON 2)

■ Creado por el músico y productor de Brixton, Tim Simenon, cuyo single de éxito fue el Beat Dis que se posicionó en el número dos en Reino Unido, la mezcla de house y hip-hop de Bomb The Bass estalló en su álbum debut Into The Dragon. Megablast (Hip Hop On Precinct 13) se utilizó en *Xenon 2: Megablast* (de ahí el nombre). Bomb The Bass llegó a producir cinco álbumes más de estudio.



Betty Boo (MAGIC POCKETS)



■ Quizás la más conocida de entre los músicos que colaboraron con The Bitmap Brothers. Betty Boo irrumpió en la escena en Hey DJ/ I'Can't Dance con The Beatmasters (To That Music You're Playing). Su debut en solitario, Doin 'The Do, alcanzó el número siete en las listas británicas y sigue siendo su mayor éxito. Dentro del álbum Boomania, esta canción fue remezclada para *Magic Pockets*.





▶ Malone, que trabajó para Palace Software antes de terminar en The Bitmap Brothers en 1989. "Me gustaba mucho la música y las discotecas y podía sentir una verdadera aura en todo el lugar". Sus gráficos se complementaron a la perfección con los de Mark Coleman e hizo buenas migas de inmediato con gente como Eric Matthews y Graeme Boxall. "Salíamos constantemente por las tardes después del trabajo, saliendo con quienquiera que estuviera por ahí", dice Dan. "Desde mi perspectiva, no fue un esfuerzo consciente para ser estrellas de rock o algo así. Era simplemente lo que pasó".

Dan Malone se había sentido atraído por The Bitmap Brothers desde hacía tiempo. "Cuando vi los gráficos de Eric en *Xenon* y lo que Mark había estado haciendo con los otros juegos, deseaba trabajar con ellos. Me encantó el estilo de Mark y aunque nuestras paletas de colores eran diferentes y nuestros trabajos diferían, funcionaron bien juntos".

> "Salíamos constantemente después del trabajo, con cualquiera que estuviera por ahí"
> Dan Malone

El primer trabajo de Dan para The Bitmap Brothers fue para *Speedball 2*. "Pasé dos o tres semanas solo trasteando con las cosas y recuerdo que trabajé muy duro para dar con la perspectiva adecuada", dice. "La idea era ser más grande y mejor, con una especie de vista isométrica en un ángulo de 45 grados y eso fue difícil. Necesitábamos que el terreno fuera del doble del tamaño. Tenía mucha libertad creativa". Fue capaz de desarrollar su propio estilo, que surgió como el uso de un color plano con algunas capas de sombra. "Realmente no tenía una mirada particular a la que sentía que tenía que adherirme", dice. "Lo estábamos basando en el juego original y evolucionando con lo que Mark había hecho". Richard Joseph proporcionó el audio y los efectos, trabajando con música escrita por un miembro anterior de The Fall, Simon Rogers, que estaba trabajando con John Foxx como parte del grupo Nation 12. "Richard hizo un trabajo brillante en la banda sonora", afirma Dan.

Speedball 2 fue un juego destacado: "puro", dice Dan, y recibió críticas casi perfectas. Fue lanzado casi al mismo tiempo que *Cadaver*, una aventura de fantasía isométrica.



» [Amiga] *Gods* impresionó con sus magníficos gráficos, gran banda sonora y desafiante diseño.

Eric dice que los Bitmaps apuntaban a la complejidad de una aventura de texto, pero con un juego estilo arcade. Sin embargo, no funcionó tan bien como otros juegos. "Lo que buscamos es algo como *Dungeon Master*, un juego de aventuras que atraiga a los jugadores de las recreativas, pero como se parece a *Knight Lore* o *Treasure Trap*, es es lo que la gente piensa que va a ser", explicó Eric a *Amiga Power*.

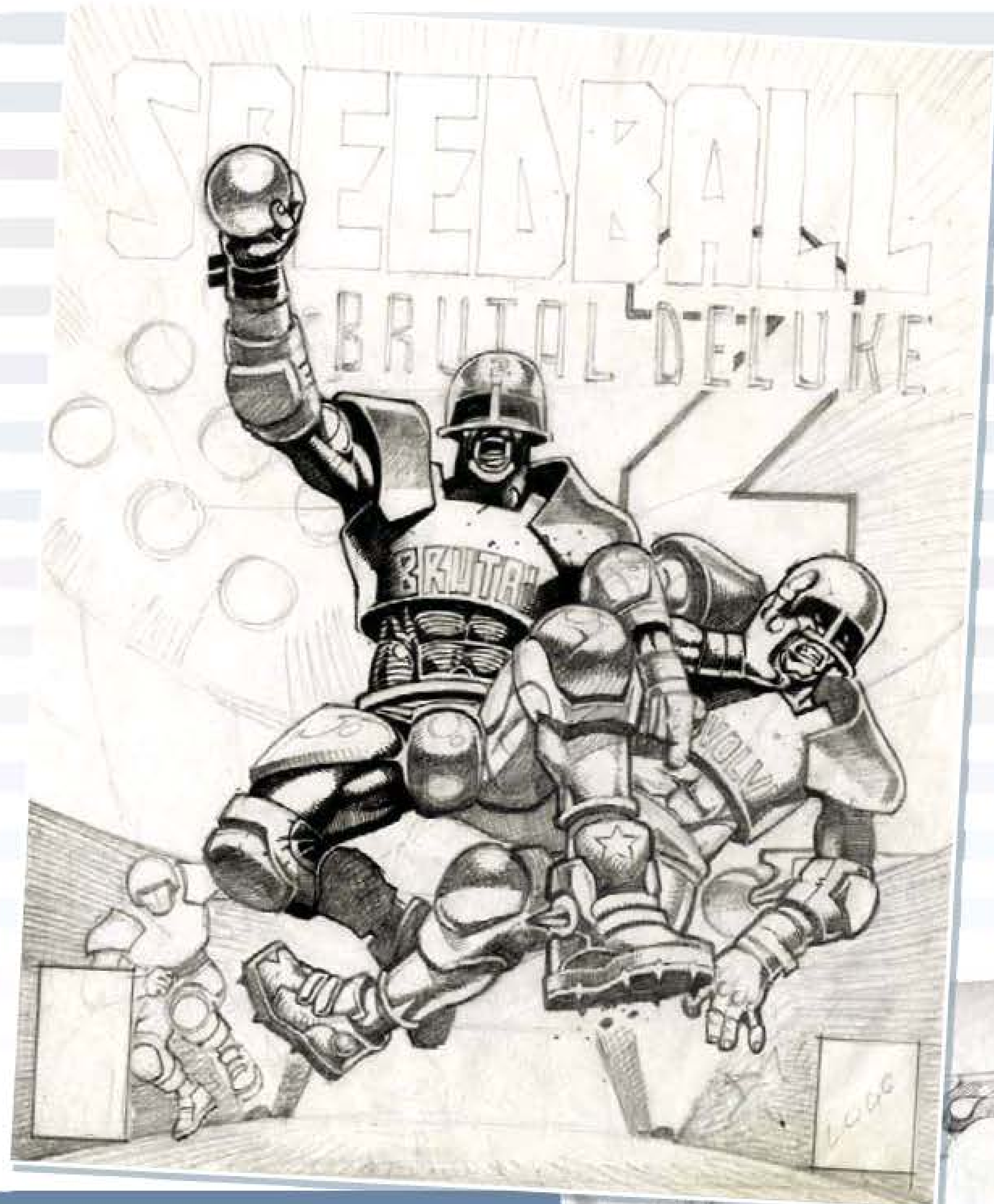
No es que mermara la imagen del estudio. En 1991, se lanzó el juego



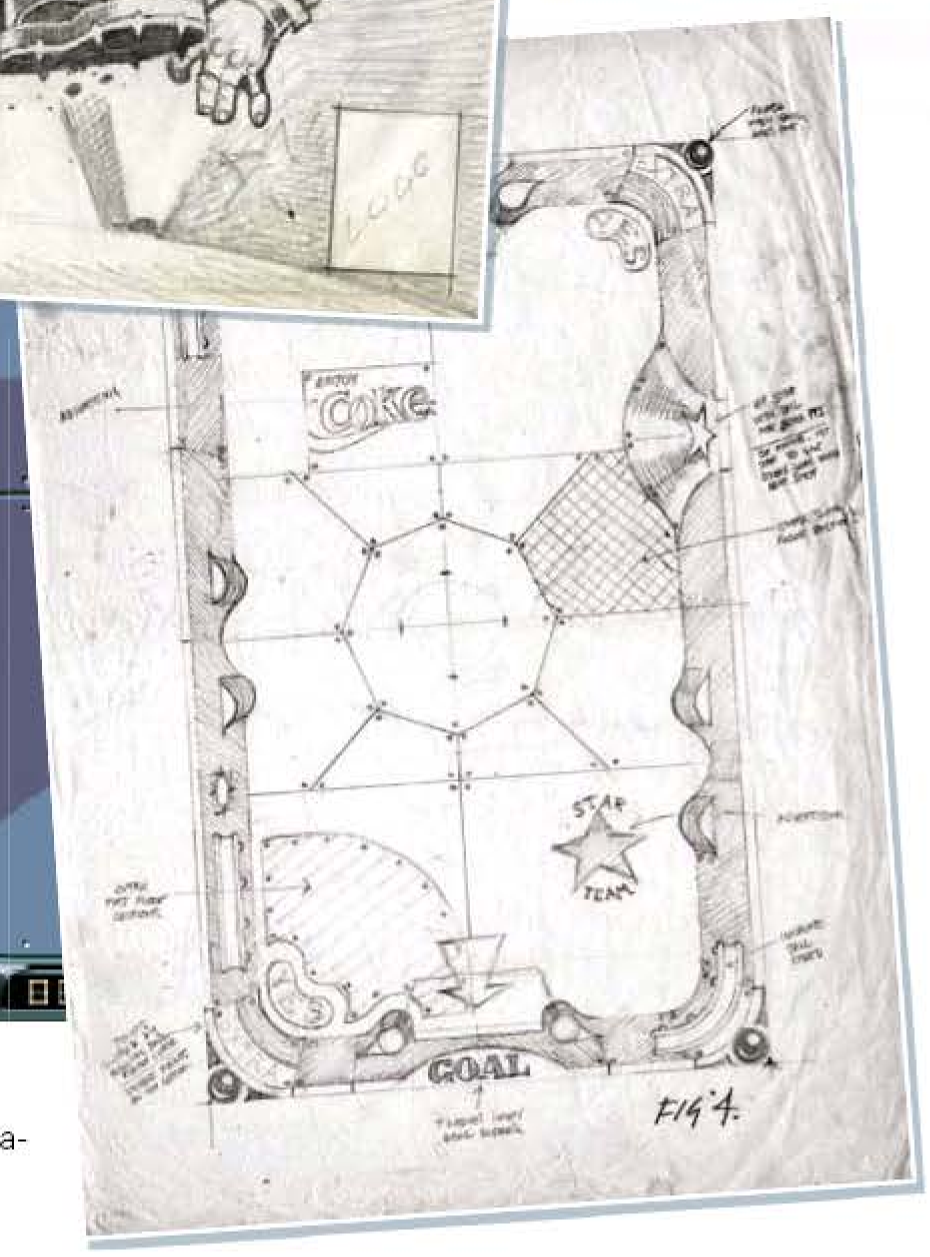
Joi (THE CHAOS ENGINE)

■ Compuesto por los hermanos Farook y Haroon Shamsher, Joi era un dúo alternativo de dub / dance de Bradford que se formó por el deseo de promover la cultura bengalí en el Este de Londres. En el momento en que *The Chaos Engine* se lanzó en 1993, la pareja lanzó su primer single, Desert Storm, y abrió un club nocturno en Londres. Amigos de los Bitmap, el dúo compuso la canción del juego.





» Arte conceptual de Malone para la carátula de *Speedball 2*.



» Más ilustraciones del genial Dan Malone. Aquí tenemos el diseño del estadio de *Speedball 2*.



» [Amiga] En lugar de tener a los dos jugadores cooperando, la secuela de *The Chaos Engine* los enfrentó entre ellos.



» [Atari ST] Había distintas estrategias para lograr la victoria en *Speedball 2*.

de plataformas *Gods* y Nation 12, una vez más, proporcionó la música del juego. Mientras tanto, el dibujante de cómics Simon Bisley dibujó la portada a la vez que los desarrolladores trabajaban en la IA que tendría en cuenta la posición del jugador y su nivel de habilidad.

Diseñado por Eric Matthews y Steve Tall, *Gods* fue lanzado por Renegade, una nueva compañía creada por The Bitmap Brothers junto con Heath y Adele Nozedar de Rhythm King Records y un exempleado de Telecomsoft y Mirrorsoft, Tom Watson. Fue en parte una reacción a la desaparición de Mirrorsoft, una de las muchas consecuencias de la caída prematura y fatal de Robert Maxwell desde su yate, y en parte el deseo de un mejor trato de los desarrolladores.

Renegade, al igual que los Bitmaps, hizo las cosas a su manera: los desarrolladores lograron un acuerdo 50/50 que Mike estaba convencido que funcionaría, y le dijo a la revista *The One* que haría por la industria del software lo que Rhythm King había logrado para la industria de la música. *Magic Pockets*, que incluía música de Betty Boo, fue publicado por Renegade en 1991 y diseñado por Sean Griffiths, que había sido amigo de Dan desde sus días en Palace. "Comencé a encontrarme con Eric, Mike y Steve en las noches de descanso, y cuando los Bitmaps necesitaron un nuevo proyecto, Dan dijo:" Haz que Sean entre". Una entrevista rápida y me ofrecieron trabajo", dice.

Sean era un gran fan de *Xenon 2*, "una obra maestra que jugué de principio a fin", y absorbió el ambiente de la oficina. "Eric era un personaje bastante enigmático. Al estar ubicado en un almacén, era un lugar elegante para trabajar. Había una cultura deliberada de ser creativo y diferente".

Aun así, hubo una especie de lucha. "Mike siempre estaba presionando para la fecha de entrega y Eric lo hacía con la calidad", dice Sean. "Eric ganó la discusión en general hasta que la situación empezó a ser ridícula con retra- ▶





En antena

Cómo The Bitmap Brothers invadieron la parrilla del sábado por la mañana

Los jóvenes espectadores se familiarizaron rápidamente con el trabajo de The Bitmap Brothers cuando su primer juego, *Xenon*, apareció en *Get Flesh*, un programa juvenil de televisión que se emitía las mañanas de los sábados. Producido por Tyne-Tees Television para la cadena ITV, el programa estaba presentado por Gareth 'Gaz Top' Jones, Charlotte Hindle y una marioneta llamada Gilbert The Alien, y pedían a los espectadores que llamaran y dieran instrucciones mientras se jugaba desde el estudio.

Dada la atmósfera adolescente que derrochaba *Get Fresh* -especialmente en comparación con *Saturday Superstore* y *Going Live* de la BBC - la jugada resultó bastante exitosa. *Xenon* se convirtió en el primer juego de Amiga en ingresar en el Top 40 de todos los formatos, y los espectadores de la época quedaron impresionados por sus gráficos. "Era importante que nuestros juegos fueran de la mejor calidad; de lo contrario, socavaría la marca que intentábamos construir mediante la autopromoción", dice Mike Montomery. En 1991, *Magic Pockets* tuvo un papel protagonista similar, esta vez en *Motormouth*, otro programa sabatino que se emitió entre 1988 y 1992, inicialmente presentado por gente como Neil Buchanan, Andrea Arnold, Caroline Hanson, Tony Gregory y Julian Ballantyne. Al igual que con *Xenon*, los espectadores llamaban y gritaban "caminar" o "saltar" para ganar premios. "Desde Renegade, mantuvimos una relación cercana con la TVS, aunque en aquella ocasión fue para ayudar a otras personas, no había dinero ahí", recuerda Mike. "Me entrevistaron en *Motormouth* en directo y fue la cosa más aterradora que he hecho en mi vida. Nadie más quería hacerlo, pero al final acabé disfrutándolo".



» [PlayStation] *Speedball 2100* fue una versión 3D de *Speedball 2* para PlayStation, pero no funcionó muy bien.



» [Mega Drive] El *Gods* de Mega Drive corría más rápido que las versiones de ordenador, lo que aumentó su dificultad.







▶ sos de años en lugar de meses y semanas". Al igual que Dan, Sean apreciaba la libertad. "Yo era una máquina de ideas absolutas y mi creatividad se desató", dice.

Al poco, Renegade también estaba trabajando con Sensible Software y Bullfrog Productions, dos desarrolladores más con la perspectiva de Bitmaps. "Creo que la cercanía con Sensible se agregó al encanto de The Bitmap Brothers", dice Jamie Barber, que se unió en 1997. Ayudó que los juegos fueran de primera categoría. En 1993 se lanzó *The Chaos Engine*, seguido de *The Chaos Engine 2* tres años después. Trabajando con un diseño de Eric Matthews y Simon Knight, Dan se encargó de los gráficos, mientras que Richard Joseph hizo un uso pionero de la música interactiva, dando lugar a un título que fue aclamado. El juego se benefició de un tema de título compuesto por el dúo de DJ de música alternativa Joi. "La música mejoró los gráficos y la jugabilidad y no hay nada más poderoso que el sonido para crear ambiente", dice Dan, recordando su trabajo con Phil Wilcox en el juego. "Él no se quedó durante todo el proyecto, pero ese juego salió de nuestras mentes. Se le ocurrió esta cosa victoriana y tan solo seguimos nuestro instinto".

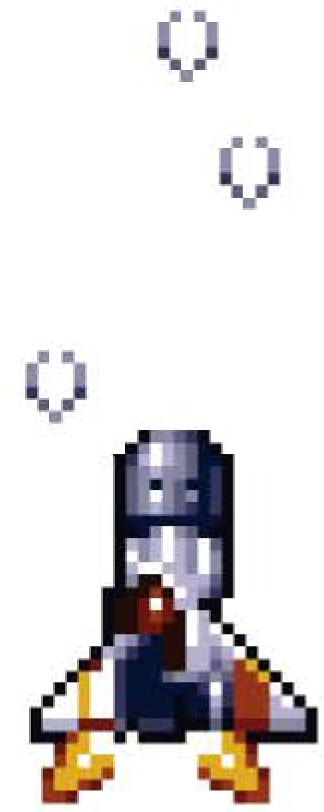
Socializar seguía siendo crucial. Dan y Eric irían al South Bank y patinarían juntos, y las sesiones en los bares y clubes nocturnos formaban un vínculo para el equipo. Sin embargo, aunque Dan produjo obras de arte adicionales para *Z* en 1996, se fue poco después, diciendo que anhelaba la libertad creativa que había tenido antes. Fue un momento difícil para el desarrollador.

De hecho, tales eran los problemas de The Bitmap Brothers, que *PC Zone* incluso se preguntaba en el año 2000: "¿Qué les ha pasado?". La muerte de Amiga les hizo mella, aunque el estudio se mantuvo firme e independiente. "Ahora hay demasiados trajes", dijo Mike a la publicación. "Muchas empresas están siendo dirigidas por contables en lugar de por personas creativas".

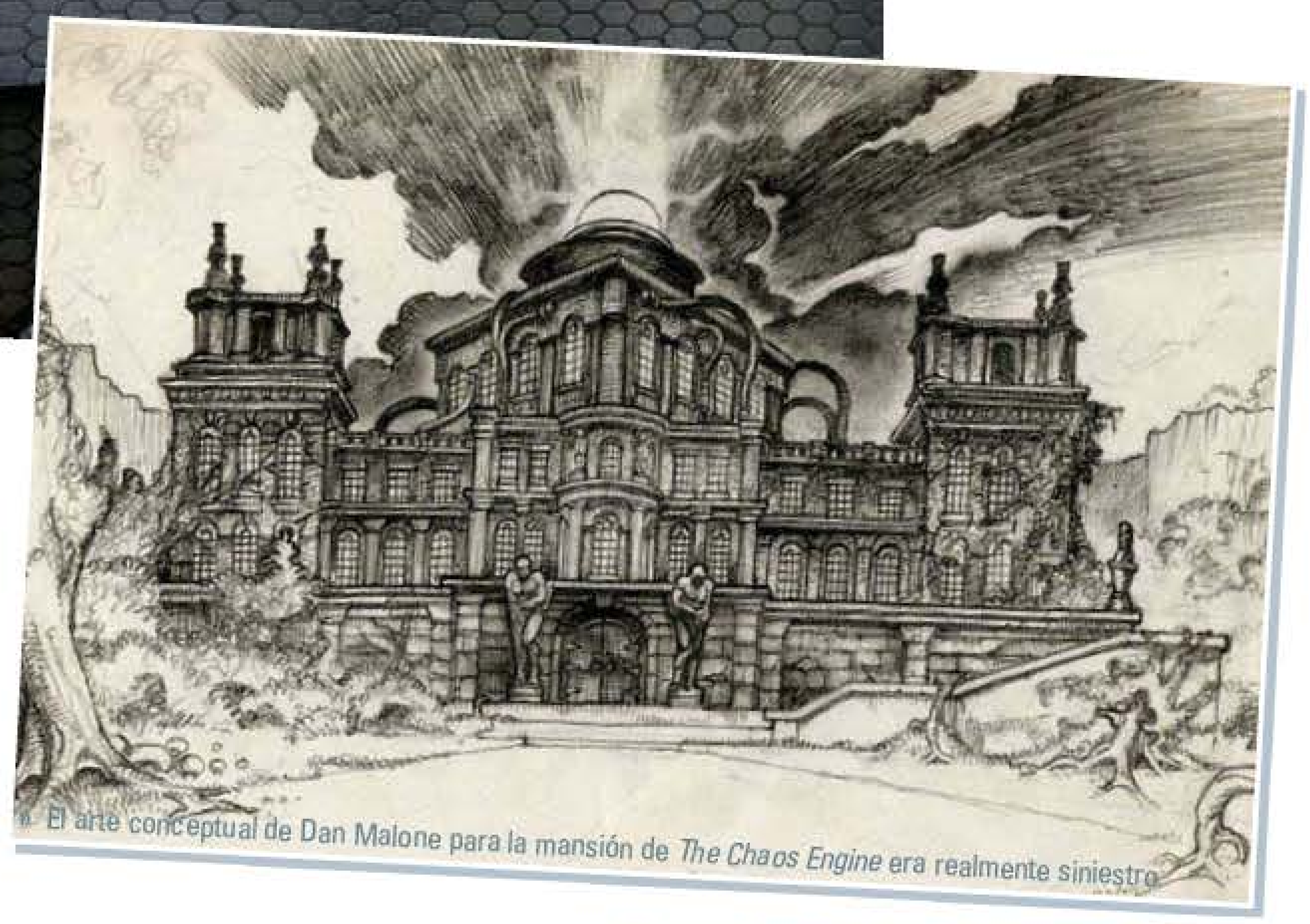
Aun así, The Bitmap Brothers luchó. Ed Bartlett se unió en 1999, trabajando como tester en *Speedball 2100* antes de convertirse en diseñador en *Z: Steel Soldiers* y presentar el concepto y diseño de niveles de *Xenon 2000: Project PCF*. Bartlett era un gran fan de The Bitmap Brothers: "No es exagerado decir que fueron mis héroes mientras crecía", nos dice.

"Trabajar en The Bitmap Brothers era como formar parte de una familia en lugar de un negocio", dice. "Muchos de los colaboradores y el equipo original aún estaban cuando me uní, pero llegaba mucho talento nuevo, dispuesto a seguir adelante y a escribir nuevos capítulos".





» [PC] La popularidad de *Speedball 2* inspiró una actualización HD para los PC modernos.



» El arte conceptual de Dan Malone para la mansión de *The Chaos Engine* era realmente siniestro.

> "Estaba llegando mucho talento nuevo, dispuesto a seguir adelante y a escribir nuevos capítulos"
> Ed Bartlett

Entre ellos se encontraba Anthony Bowler, que se convirtió en programador de Bitmap en 2001. "Recuerdo que era bastante de la vieja escuela y que el espíritu de equipo estaba definitivamente allí", dice. "Tenían una reputación fantástica de hacer juegos increíbles y estaba emocionado de participar en cualquiera de sus proyectos".

Anthony trabajó en *Speedball Arena*. Ed dice que tuvo la visión de revivir *Speedball* como un deporte electrónico y llegó a un acuerdo con Epic que permitió que los Bitmap pudieran usar el motor Unreal. Bowler nos dice que *Speedball Arena* llegó a una etapa de prototipo jugable con jugadores, animaciones, IA, repeticiones y sonidos básicos, pero se canceló.

Aun así, la magia todavía estaba allí y cualquiera que trabajara para The Bitmap Brothers podía sentir el ambiente fresco. "Comencé mi carrera en las oficinas de The Bitmap Brothers en Metropolitan Wharf, así que realmente no tenía un marco de referencia de cómo era hasta que me mudé a la oficina de Eon's Soho, poco después de que *Z: Steel Soldiers* se terminara", dice Jamie Whitworth, contratado como diseñador en 2001. "Se podía dividir al personal en dos grupos, el primero era el de aquellos que habían estado desarrollando juegos desde la década de los ochenta y principios de los noventa, y la siguiente generación de desarrolladores que tan tal solo habían estado en la industria unos pocos años".

Jamie trabajó en *World War II: Frontline Command*, que resultó ser el último lanzamiento importante de The Bitmap Brothers. Se había hecho en colaboración con Codemasters, pero llegó a un punto muerto en una etapa bastante avanzada, por lo que Ed, que ya se encargaba de la parte financiera del desarrollo, asistió a una reunión con el director de finanzas de Codemasters y le entregó tres escenarios escritos en pedazos de papel y le dio a elegir uno.

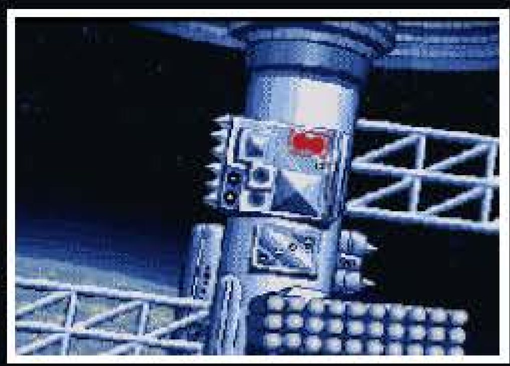
"Solo uno mostró un resultado positivo para ambas partes que continuaba con el desarrollo según lo previsto", dice. "Desafortunadamente, la relación se había roto y al final pudimos negociar una posición en la que podríamos terminar el desarrollo y colocarlo con la entonces novata Deep Silver".

The Bitmaps Brothers terminaron portando tres juegos de Namco para PC: *Kill.Switch*, *Dead To Rights* y *Pac-Man World 2*. La edad de oro terminó, pero siguieron lanzando títulos en los últimos tiempos, incluyendo una versión móvil de *Z* en 2011, *Speedball 2: Evolution* en 2012 para Android, *The Chaos Engine* en 2013 para PC, Linux y Mac y *Gods Remastered* para Xbox One en 2018.

"Nunca dimos nuestra dirección, pero la gente nos rastreó y venía a pedir autógrafos y todo tipo de cosas", dice Mike. "He realizado muchas consultorías y programación de contratos en los últimos años y cuando voy a una nueva empresa me sorprende la cantidad de personas que dicen "usted es de The Bitmap Brothers". Es lo mismo que cuando voy a un programa retro. La gente a veces muestra mucho entusiasmo hacia ti". Nosotros creemos que no podría suceder de otra manera. ✱



» [PC] *World War II: Frontline Command* introdujo a los Bitmap Brothers en los RTS.





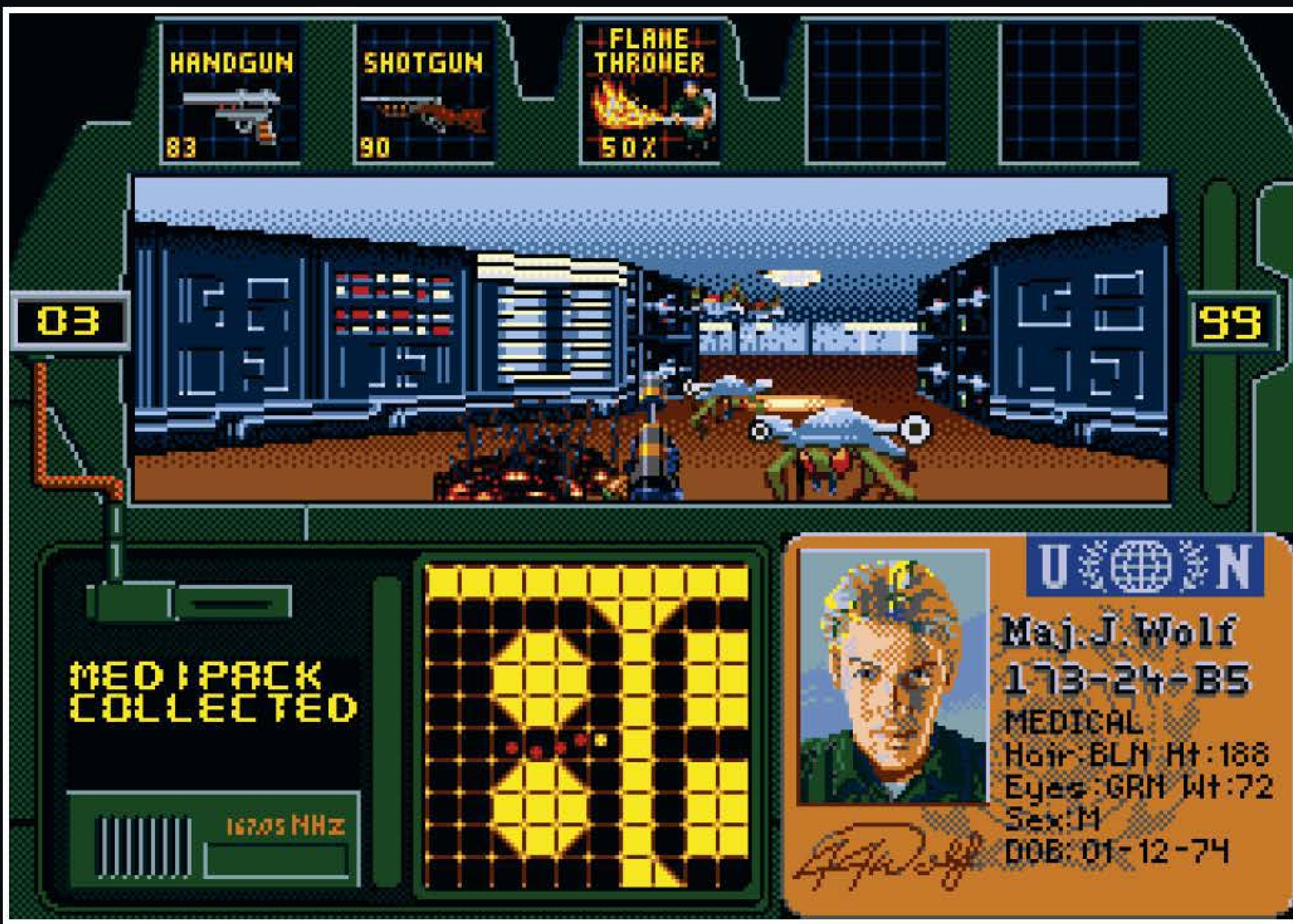
» [Mega Drive] El diseño artístico de *Zero Tolerance* era fantástico.

CÓMO SE HIZO

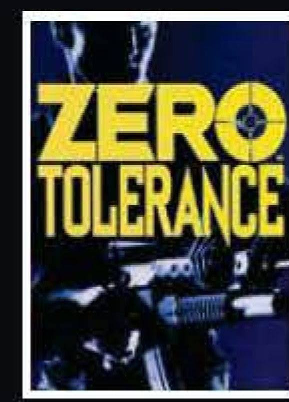
ZERO TOLER

Por muy ambicioso que sea un juego nunca tiene el éxito asegurado. Aun así, el trabajo de Technopop por llevar un FPS en 3D a una consola de 16 bits merecía algo más de reconocimiento. Echamos la vista atrás para descubrir cómo Mega Drive fue capaz de manejar esa tercera dimensión con Zero Tolerance.

Texto de Adam Barnes



» [Mega Drive] La pantalla reducida le daba a los desarrolladores más capacidad de procesamiento.



LOS DATOS

- » **DESARROLLADOR:** TECHNOPOP
- » **COMPAÑÍA:** ACCOLADE
- » **LANZAMIENTO:** 1994
- » **PLATAFORMA:** MEGA DRIVE
- » **GÉNERO:** FIRST-PERSON SHOOTER

RANCE

El ciclo de vida de cualquier consola siempre llega a un punto donde los desarrolladores dominan el hardware y los juegos resultantes son impresionantes. El caso de Mega Drive es un caso curioso, ya que este dominio se produjo demasiado tarde, cuando la era de los 32 bits estaba ya en marcha, aunque esto tampoco significara que ya no hubiera logros técnicos por alcanzar en la máquina de Sega. Mientras que el hardware de los PC estaba impulsando la tecnología y Sony ultimaba los detalles de su futura PlayStation, aún quedaban desarrolladores, como Technopop, que todavía buscaban aprovechar al máximo el potencial de la 16 bits de SEGA.

La concepción de *Zero Tolerance* nació de ese deseo de hacer avanzar a Mega Drive, siendo la propia tecnología la que impulsó su diseño inicial. Con la esperanza de crear un motor 3D para la consola, el equipo empezó cerrando una demo para demostrar lo que se podía hacer.

"Los juegos en 3D siempre me habían fascinado", señala Thomas Gjørup, programador y diseñador de *Zero Tolerance* y miembro de Technopop. Queríamos crear una sensación de inmersión sorprendente, conseguir una simulación muy realista.

Todo esto fue mucho antes de que la VR estuviera a la orden del día y que los gráficos 3D en tiempo real fueran algo habitual para los desarrolladores. *Heck*, mi juego favorito de ZX81 era un laberinto en 3D muy adusto, con paredes de bloque en blanco y negro".

Con los FPS empezando a dominar el mercado del PC, Thomas y el equipo de Technopop empezaron a trabajar en un motor similar, pero para la consola. "La idea era hacer un motor que fuera capaz de mostrar una pared texturizada y poder inclinarla para emular una perspectiva 3D. Era solo eso, sabíamos que con esa capacidad podríamos construir casi cualquier juego. Supongo que mis pensamientos iniciales estaban en hacer algo parecido a *Wolfenstein*, aunque cuando avanzamos en el desarrollo perdimos esa perspectiva".

▶



» [Mega Drive] Las armas y la munición restante se mostraban en el HUD.



» [Mega Drive] La redacción de ***Retro Gamer*** en pleno cierre.

> **“Si me preguntaran qué prefiero, si hacer un juego que me gustara o uno que vendiera diez veces más, elegiría lo primero”**
> Thomas Gjørup

Después de haber invertido muchas horas jugando a *Wolfenstein* estaba emocionado por poder hacer algo similar por mi cuenta”, dice Thomas. Si bien *Wolfenstein* era el espejo en el que reflejarse, lo cierto es que la inminente salida de *Doom* fue lo que empujó a los desarrolladores a seguir adelante. “Siendo honestos, cuando salieron las primeras betas de *Doom* me quedé aterrorizado pensando en las posibilidades del programa de id Software. Fue un gran salto tecnológico, mucho más grande que el que había dado *Wolfenstein*”, recuerda Thomas. “Sin embargo, aquello me permitió, o mejor dicho, me obligó a elevar un poco mis metas. Necesitaba adaptar algunas cosas que estaban en *Doom* para, al menos, hacer algo que *Wolfenstein* no hubiera hecho. Así llegaron las paredes diagonales, el sombreado a distancia, los ascensores, los pisos cerrados, o el ir en cuclillas. Era todo lo que se podía hacer con ese hardware”. Para Thomas se trataba de crear un mundo virtual que fuera realista y creíble, como en *Doom*, mejorando el concepto central de FPS creado por id Software.

“*Wolfenstein* era demasiado simplista y tenía movimientos bruscos. Correr y girar carecían de la suavidad de la desaceleración-aceleración”, señala. Por supuesto, no fue una tarea sencilla construir un motor 3D en el hardware limitado de MD, que estaba creado para manejar juegos en 2D y ni siquiera tenía opción de aprovechar otras soluciones en 3D como hacía el Modo 7 de SNES.

“Una razón importante por la que comencé trabajando la base técnica era obtener una prueba de concepto temprana, poder verificar que nuestro objetivo era realmente viable. No me avergüenza decir que me llevó algo de tiempo descifrar los cálculos para obtener una perspectiva 3D simple. Las paredes seguían inclinándose y curvándose cerca de los bordes de la pantalla, lo que me hacía pensar en lo bien que me habría venido haber prestado más atención cuando iba a clase de matemáticas. Me llevó un tiempo descifrar aquello, entenderlo, pero finalmente lo hice, y bien. Resultó que no era tan complicado”. El resultado fue impresionante. Si bien no tenía el movimiento impecable de *Doom*, el motor 3D era fue gran logro y permitió traer la experiencia de los FPS de PC a la consola de Sega sin mayores problemas. *Zero Tolerance* aprovechó el popular género de la ciencia ficción para convertirlo en una de sus piedras de toque. *Star Wars*, *2001: Una odisea del espacio* y *Espacio: 1999* fueron los títulos clave que conformaron el aspecto general, la historia y el enfoque del juego, aunque su principal referencia fue otro clásico cinematográfico que ya tenía ese desarrollo de abajo a arriba, esa progresión que haría que el jugador avanzara piso a piso. “*Jungla de Cristal* fue una inmensa inspiración que influyó bastante en mis ideas iniciales para el juego”, continúa Thomas. “Un gran edificio bloqueado, el protagonista arrastrándose por laberínticos conductos de ventilación y un buen número de tiroteos emocionantes era todo lo que quería para el juego”.

Sin embargo, la influencia de *Jungla de Cristal* no se mantendría a lo largo del desarrollo del juego. “Mantener el concepto de un juego alrededor de una gran idea inicial es muy difícil, porque hace que el resultado sea algo muy similar a otros juegos ya existentes”, explica Thomas, “así que el concepto de juego viró hacia otras direcciones durante el desarrollo, incorporando ideas de mucha gente distinta. El modo de juego, el nivel de acción y la sensación de ser un soldado se mantuvieron fieles a mi visión original, o eso creo”. Subir por el ascensor, correr por aquellos pasillos y matar a todo enemigo que te encontraras era, sin duda, una experiencia memorable, al menos para todos aquellos que jugaron *Zero Tolerance*. Hubo otros aspectos del juego

MÁS MEGA 3D

Juegos en 3D que llevaron a la Mega Drive hasta sus límites



DUKE NUKEM 3D

■ En comparación con la versión para PC, esta versión tiene una escala reducida. Se juega bastante bien en la consola de Sega, pero no llega a ser nada impresionante.



BLOOD SHOT

■ Parece algo desangelado y soso, pero *Blood Shot* fue capaz de crear laberintos visualmente atractivos y una selección de armas y enemigos muy variada.



CORPORATION

■ Conocido como *Cyber-Cop* en América, usaba polígonos para crear entornos 3D, lo que quizá lo convierte en uno de los títulos de esta lista más impresionantes en lo técnico.



STAR CRUISER

■ Exclusivo del mercado japonés, *Star Cruiser* es un cruce entre un RPG y un FPS con un ritmo muy rápido. Hoy parece básico, pero significó una hazaña técnica en su momento.



» [Mega Drive] A medida que progresas los entornos del juego cambian y ofrecen muchos detalles.



» [Mega Drive] La adición del mapa hizo que fuera algo más sencillo avanzar en cada fase.

muy reseñables. El mapa y el radar ayudaban al jugador a guiarse por el mapeado, trazados que de otra forma podrían haberse convertido en demasiado laberínticos debido a su enfoque. El añadido del multijugador cooperativo era otra de las cosas que, simplemente, no eran las más habituales en los juegos de este género, y mucho menos cuando ofrecía la capacidad de conectar dos consolas a través de un cable link. Especialmente novedoso era el sistema de vidas, un conjunto de cinco personajes, cada uno con su propio estilo de juego que, una vez muertos, dejaban de estar disponibles. "Una de las primeras cosas que hice para el juego de fútbol *Pro Moves Soccer* fue un motor facial que combinaba capas de imágenes de caras, ojos, narices y pelo para crear caras distintas y al azar", recuerda Thomas. "Era una necesidad, ya que no había demasiada memoria disponible para colocar cientos de fotografías diferentes, y además, como pequeño desarrollador, no tenía los recursos ni el tiempo para crear toneladas de material gráfico". Este mismo concepto se trasladó inicialmente a *Zero Tolerance*, aunque acabó evolucionando para ser algo más que eso. "Generé tarjetas de identificación al azar en la esquina derecha de la pantalla, cambiando de persona cada 30 segundos. Era solo por diversión, por verlos con gafas de sol y distintos peinados. Sin embargo, esa idea de identidades intercambiables sobrevivió como concepto para convertirse en un número limitado de vidas en el juego. El concepto evolucionó a tener personajes específicos diferenciados por sus habilidades, lo que aumentaba la complejidad del juego". También hubo aspectos de los FPS que fueron muy complejos de introducir: "Con *Doom* quedó claro que teníamos que hacer algo que fuera más allá de disparar, cambiar de arma, correr y girar. Había que patear, agacharse y saltar. Al no disponer de un teclado como en PC tuvimos que pensar en un diseño para gamepad que fuera complejo, pero a la vez suficientemente intuitivo como para no desesperar al jugador", explica Thomas. Technopop no abordó el desarrollo del juego como si se dirigiera a una audiencia de consola, simplemente estaba intentando producir un juego de acción similar a *Wolfenstein* en consola con la calidad que se suponía a los juegos de id Software en PC. "Teníamos una vaga idea de que el tipo de jugador de consola era probablemente más joven, pero eso era todo", dice Thomas. "Al contrario de lo que la gente podría pensar, no todos los desarrolladores de juegos se preocupan mucho por el negocio, el mercado y los usuarios finales. Personalmente, soy más un empollón que un hombre de negocios. Hago juegos que creo que son geniales y espero que la gente, el público, comparta mi alegría y mi emoción sobre el juego. Si me preguntaran qué prefiero, si hacer un juego que me gustara o uno que vendiera diez veces más, elegiría lo primero. A pesar de lo impresionante que es *Zero Tolerance*, nunca pasó de juego de culto. Se lanzó en 1994, el mismo año que salía al mercado PlayStation. Quizá hubiera tenido otro destino si se hubiera lanzado en la máquina de Sony, mejorado. Las críticas fueron buenas, lo que hizo que se planeara una secuela, aunque posteriormente se canceló. Unos años más tarde, Technopop cerró. Una pena, ya que nadie supo jamás que podría haber hecho el talentoso equipo de Technopop empleando la tecnología de años sucesivos. *Zero Tolerance* pudo pasar inadvertido para muchos jugadores, pero hoy se mantiene como testimonio de la valía del estudio que creó un juego muy entretenido (y difícil), que merece la pena recordar.



DOBLE TOLERANCIA

Zero Tolerance ofrecía un modo multijugador único.

Uno de los aspectos menos conocidos de *Zero Tolerance* es la posibilidad de usar un cable link para el juego cooperativo, uniendo dos consolas Mega Drive. "Cuando era niño, me gustaba construir y soldar cosas", dice Thomas sobre cómo surgió la idea para esta posibilidad. "Me di cuenta de que los pines individuales de los puertos del joystick de la consola se podían reprogramar como entradas o salidas, así que podíamos usar un cable". La idea se llevó adelante, hasta que Accolade decidió que se podía comercializar. El modo cooperativo de *Zero Tolerance* no deja de ser un truco, uno genial, pero un truco, a fin de cuentas. "Nos costó que la configuración para dos jugadores fuera sólida y entretenida. Era obvio que la jugabilidad, al menos sin una completa revisión de niveles, enemigos y armas, solo podía funcionar como modo cooperativo, no como modo competitivo".

99



WOLFENSTEIN 3D

■ Fruto del trabajo de un modder, esta versión de *Wolfenstein 3D* para los 16 bits de Sega es impresionante, una verdadera recreación del original y muy, muy fluida.









SOBRE EL ESTUDIO

THE AMAZING SPIDER-MAN VS THE KINGPIN (PICTURED)
SISTEMA: MEGA DRIVE, SEGA CD
AÑO: 1991

ZERO TOLERANCE
SISTEMA: MEGA DRIVE
AÑO: 1994

BEYOND ZERO TOLERANCE
SISTEMA: MEGA DRIVE
AÑO: CANCELADO

LA GUÍA DEFINITIVA: BADL

Al hablar sobre su novela Apocalipsis, Stephen King dijo: "Tuve la oportunidad de acabar con toda la raza humana, y tío, ¡fue divertido!" Da la sensación de que Atari sentía lo mismo cuando creó Badlands

Texto de Martyn Carroll

***Sprint* fue una longeva serie de arcades de carreras con vista aérea, que se remontaba a 1976, con el lanzamiento de la recreativa original de Atari.** Diez años más tarde, la franquicia se reinició con *Super Sprint*, que a su vez recibiría una secuela/actualización llamada *Championship Sprint*. ¿No sintieron en Atari la necesidad de darle un giro de tuerca a una mecánica tan gastada?

Eso fue exactamente lo que hicieron con *Badlands*, una fusión de *Super Sprint* con *Mad Max*. Las carreras transcurrían en un páramo post-apocalíptico donde los coches competían por conquistar la línea de meta. La incorporación de armamento fue la aportación más notable a la vieja fórmula. En lugar de golpear y esquivar, aquí podíamos ralentizar a los demás a tiros. Mejor aún, se podían adquirir misiles con los que eliminar brevemente de la carrera a los rivales. Fue una incorporación bastante simple, pero que alegró bastante la mecánica del juego.





» [Arcade] Tras superar los ocho circuitos se te invita a recorrerlos de nuevo, en sentido inverso, y con más peligros.

Los circuitos en perfecto estado fueron reemplazados por pistas construidas sobre tierra chamuscada. Los restos de la civilización rodeaban las pistas, y gran parte de ellos eran interactivos. Disparar a un contenedor de aceite provocaba una balsa sobre la que patinarían tus rivales. En otras pistas se podían derribar vallas para crear atajos. Y como no se podía elegir el circuito donde comenzar, de los ochos disponibles, era emocionante progresar y descubrir qué sorpresas deparaba la siguiente pista.

Dejando al margen estas novedades apocalípticas, la placa era una clara continuación de la serie *Sprint*. Volvimos a enfrentarnos a su exigente y sensible volante, e incorporó elementos clásicos como la recolección de llaves para customizar nuestro vehículo, así como el helicóptero que recogía y sustituía los vehículos destrozados. Lo que no regresó fue la competición entre tres humanos. El mueble de *Super Sprint* se hizo famoso por su mueble con tres volantes, pero *Championship Sprint* lo redujo a dos para ahorrar espacio, algo que se mantuvo en *Badlands*.

El hardware de la recreativa también cambió. *Badlands* corría sobre una placa dotada de un genérico 68000 en lugar del System 2 de Atari. Como resultado, *Badlands* mostraba una resolución más baja que los dos anteriores juegos de la serie *Sprint* (336x240 en lugar de 512x384) y montaba un monitor de resolución estándar. Esta bajada de resolución se tradujo en pistas más 'cerradas', y el número de vehículos que competían se redujo de cuatro a tres para que la conducción fuera menos caótica. Esta configuración estándar le permitió a Atari ofrecer el juego como un kit JAMMA, que incluía volante y





» [Arcade] Algunos circuitos mostraban a unos espectadores muy peculiares.

pedal, por 1.295 $. El mueble temático también estaba disponible, por 2.295 $.

Mientras Atari pisaba el freno, uno de sus competidores había subido la apuesta. El *Super Off Road* de Leland Corporation ya era bastante popular en los recreativos cuando *Badlands* debutó a principios de 1990. Su impresionante mueble vertical ofrecía diversión para tres jugadores y logró insuflarle nueva vida a una fórmula que parecía gastada. Los resbaladizos circuitos de Atari fueron reemplazados por pistas de tierra sobre la que se encadenaban choques y saltos. El '*Super Sprint* de tierra' parecía más divertido que el '*Super Sprint* con armas', por lo que *Badlands* tuvo que competir muy duro para conquistar cada moneda en los recreativos.

Robin Hogg era plenamente consciente de esto cuando probó la recreativa para la revista *Zzap!64*. "*Badlands* está hermosamente presentado y tiene una mecánica simple y placentera, pero ofrece poco más que un puñado de armas", escribió antes de emitir sentencia: "Dame mi *Super Off Road* de cada día".

Las críticas fueron bastante variadas. Recibió un 55% en *Commodore User*, un 70% en *Sinclair User*, y un 82% en *C&VG*, donde Jaz Rignall lo definió como "un adictivo cruce entre *Road Blasters* y *Super Sprint*". Y añadía: ▶

ENTREVISTA

Steve Collins adaptó Badlands al Commodore 64 mientras trabajaba para Teque London

¿Recibiste alguna indicación o ayuda por parte de Atari al comenzar a desarrollar el port de *Badlands*?

No obtuvimos ninguna ayuda directa por parte de Atari, pero tuvimos acceso a una de las recreativas y pudimos aplicar ingeniería inversa sobre algunos gráficos, conectándonos a las ROM de la placa principal y extrayendo los datos en bruto. Al manipularlos, pudimos determinar las tasas de salto de datos, capturar mapas de bits y mapeados de color, etc. Luego los adaptamos a las distintas plataformas utilizando un programa que desarrollamos en Teque.

Acceder a la recreativa debió ayudaros mucho. La mayoría de los equipos con los que hablamos tenían que confiar en un simple gameplay grabado en vídeo.

Desde luego. Uno de los tipos del equipo, Jim, que se fue antes de que acabáramos el trabajo, jugaba bastante bien y nos permitió estudiar la mecánica del juego a fondo. De hecho, el mueble no ofrecía 'Free Play'. Tuvimos que arrancar la ranura donde se introducía el dinero para usar la misma moneda, una y otra vez.





¿Te refieres a Jim McLeod, que aparece acreditado en los ports para Spectrum y Amstrad? ¿Recuerdas cuándo se fue?

No estoy seguro al 100% de las razones que le llevaron a irse. Pero sé que el principal responsable de los ports para ST y Amiga fue Barry Costas, aunque desconozco su paradero actual. El equipo de Teque fue dirigido por Dean Lester, que más adelante encabezó el equipo de DirectX para Microsoft.

Gracias por compartir tus recuerdos con nosotros, Steve.

Me reí cuando recibí vuestro mail, pero estoy feliz por ayudar. ¡Me encanta **Retro Gamer**!

LAS CONVERSIONES

Cómo se comportaron los ports domésticos de la recreativa



ZX SPECTRUM

■ El trazado de los circuitos es idéntico al de la recreativa, pero muchos escenarios son distintos y no hay elementos interactivos. Tampoco ofrece música 'in-game' en la versión para 128K. Aparte de estos detalles, es veloz, preciso y muy divertido a la hora de jugar.

AMSTRAD CPC

■ Sus gráficos a cuatro colores son la prueba más evidente de que se trató de una adaptación rápida y poco cuidada del original de Spectrum. Ni siquiera se molestaron en colocar bien los elementos que hay junto a los circuitos. Al menos es jugable.





COMMODORE 64

■ Replicaba los escenarios de la recreativa (incluyendo los elementos interactivos), aunque parece desordenada y carente de detalle. Los coches son un poco grandes, lo que dificulta los adelantamientos, pero se deja jugar bastante bien.

ATARI ST

■ Una conversión brillante, bastante más fiel a la recreativa de lo que cabría esperar de un ordenador doméstico. Lo único raro es que te obliga a elegir entre música y efectos de sonido, no puedes disfrutar de todo a la vez. Salvo eso, es un gran port.





AMIGA

■ Los *Sprint* se olvidaron del viejo Amiga pero *Badlands* si vería la luz en el ordenador de 16 bits. A primera vista parece una copia exacta de la entrega para Atari ST, pero todo cambia al disfrutar su superior calidad sonora, en especial los sonidos sampleados.



» [Arcade] La lava se desparrama sobre la pista y burbujea a través del suelo en el circuito The Volcano.

▶ "*Badlands* es divertido y desafiante, pero como de costumbre, es aún mejor cuando compiten dos jugadores". Ese era el punto crucial. La estética futurista era genial, y las armas mejoraron la jugabilidad, pero eran los piques entre jugadores lo que la gente quería, y *Badlands* cumplió en ese frente.

Los arcades a pantalla única funcionaban bien en los sistemas domésticos, por lo que a nadie le sorprendió que se anunciara su adaptación a ordenadores. Ni que esta corriera a cargo de Domark, dado que la compañía inglesa había licenciado previamente un buen número de recreativas de Atari, incluyendo la trilogía *Star Wars*, *Hard Drivin'*, *APB* y *Xybots*. Domark encargó a Teque London el desarrollo de las conversiones a ordenador, con vista a las navidades de 1990, y la verdad es que lo hicieron bien. La necesidad de un botón secundario para 'disparar' podría causar problemas a los usuarios de joysticks, por lo que la mayoría de las versiones optaron por usar el 'disparo' para las armas y 'arriba' para acelerar. Los ports para Atari ST y Amiga eran bastante fieles a la recreativa, como era de esperar, dado que compartían un hardware similar. Pero como sucedió en los recreativos, la comparación con los ports domésticos de *Super Off Road*

» [Arcade] Ya sabes lo que hay que hacer: mejora los neumáticos lo primero para mejorar el control, luego el turbo (aceleración) y por último la velocidad.





» [Arcade] La perspectiva aérea, junto a la recogida de llaves inglesas, denota los orígenes de *Badlands*.

no se hizo esperar, y en muchos casos, *Badlands* quedó en segunda posición. Tampoco le ayudó la proliferación de clones de *Super Sprint*, a cargo de Codemasters, a precios populares.

Las versiones domésticas incorporaron nuevos elementos para hacer el juego aún más desafiante. Se añadieron trampas de púas adicionales y se introdujeron los barriles de aceite. Al golpear uno, se incendiaba, y el siguiente que lo tocara vería cómo su vehículo explotaba. 'Encender' los barriles fue una forma divertida de irritar a tus rivales, aunque Domark podría haber hecho más. Después de todo, los ports domésticos de *Championship Sprint*, a cargo de Activision, incorporaban un editor de circuitos que disparó la durabilidad de los juegos.

Al no recibir ports domésticos, *Badlands* cayó en el olvido hasta 2005, cuando fue rescatado para formar parte del catálogo de Midway *Arcade Treasures 3*. Este recopilatorio reúne ocho juegos de conducción, incluyendo *Hydro Thunder*, *Race Drivin'* y *Super Off Road*, y se comercializó para PlayStation 2, Xbox, GameCube y PC. Algunos de los juegos más modernos del pack sufren de problemas de emulación, pero Badlands es esencialmente la recreativa y resulta agradable comprobar cómo su innegable calidad aún se mantiene 30 años después de su discreto debut en los salones recreativos. ✱

DOMINA CADA CIRCUITO

Trucos y consejos para dominar los ocho circuitos del juego



THE CITY

■ El circuito inicial es una suave introducción a esta encantadora distopía, No ofrece nada relevante, excepto la torre de agua de la zona superior, que puede derribarse en el segundo bucle para añadir un obstáculo extra.



OIL REFINERY

■ El clásico circuito con forma de 'ocho' hace acto de presencia. Dispara sobre tus rivales en la intersección para reducir su velocidad y, en el segundo bucle, abre los contenedores para derramar aceite por toda la pista.



THE VOLCANO

■ Ojo con las erupciones, que irán dejando lava sobre la pista. En los bucles subsiguientes la lava también burbujeará al azar a través de la superficie del circuito. El atajo de la esquina superior izquierda no merece el esfuerzo.



THE DESERT

■ Este circuito oculta algunas sorpresas. Ojo con la intersección central, donde abundan los atascos. Hay un elemento interactivo en el segundo bucle: golpea las rocas de la esquina superior para provocar un derrumbamiento.

PRISON YARD

■ El primer circuito complicado. Hay varias puertas que ofrecen potenciales atajos, si las usas bien. En el segundo bucle las torres de vigilancia abrirán fuego sobre ti, aunque también puedes destruirlas, si te apetece.



FREEWAY OVERPASS

■ Un circuito memorable con salto incluido: deberás acelerar para superar la brecha. También asegúrate de atajar por el parking del restaurante. En el segundo bucle tendrás que atravesar la valla.



MILITARY BASE

■ Al apuntar sobre las torretas y cohetes conseguirás misiles extra (que seguramente necesitarás para quedar el primero). Los restos de tu destrozo también servirán como obstáculo con el que ralentizar a tus rivales.



THE JUNKYARD

■ Posiblemente el circuito más difícil de todo el juego, debido a la gran cantidad de intersecciones. Ignora el cable de electricidad que cae sobre la pista, pero apunta al tanque de petróleo del centro para derramar chapapote.



Javier García Navarro y el virus de Sabrina

En el año 1989, los imberbes poseedores de Amstrad CPC no daban crédito al videojuego que había llegado por ensalmo a las estanterías de los grandes almacenes y tiendas especializadas. Un casete doble, una compilación de canciones, una figura del pop italiano y un eslogan que bailaba al ritmo de Boys, Boys, Boys: "Juega a ser mayor".

Por Jesús Relinque "Pedja"



» La imagen de Sabrina solía copar las portadas de revistas de la época tales como *SuperPOP* o *VALE*. Nadie podría sospechar que se convertiría en heroína de un peculiar videojuego

En *Retro Gamer España* hemos revisado historias, opiniones y anécdotas sobre multitud de videojuegos; estos títulos poseían una procedencia y una condición variopinta, pero la inmensa mayoría compartían un punto en común: eran buenos, muy buenos. Así que un día nos preguntamos… ¿y por qué no hablar de juegos malos? También tienen derecho, o eso creemos, porque en realidad, el amplísimo ecosistema de nombres que se ha ido construyendo durante el devenir de este bendito arte está cuajado de videojuegos mal acabados, rotos, a medio terminar, desequilibrados, difíciles de ver, oír y jugar… E incluso existen algunos que reúnen al unísono todas las cualidades negativas que acabamos de mencionar. Señoras y señores, les presentamos a todos ustedes a Javier García Navarro, el programador que firmó el infame juego de Sabrina en Amstrad CPC.



» La publicidad de *Sabrina*, y en concreto su eslogan, parecía exhibir un extraño poder para que el jugador se hiciera mayor de golpe y porrazo.



» Nuestro entrevistado, Javier García Navarro, posa orgulloso junto a su hermano y un Amstrad CPC de la época. Una foto que nos evoca a los mejores episodios de *Cuéntame* y al cantante de los Hombres G.

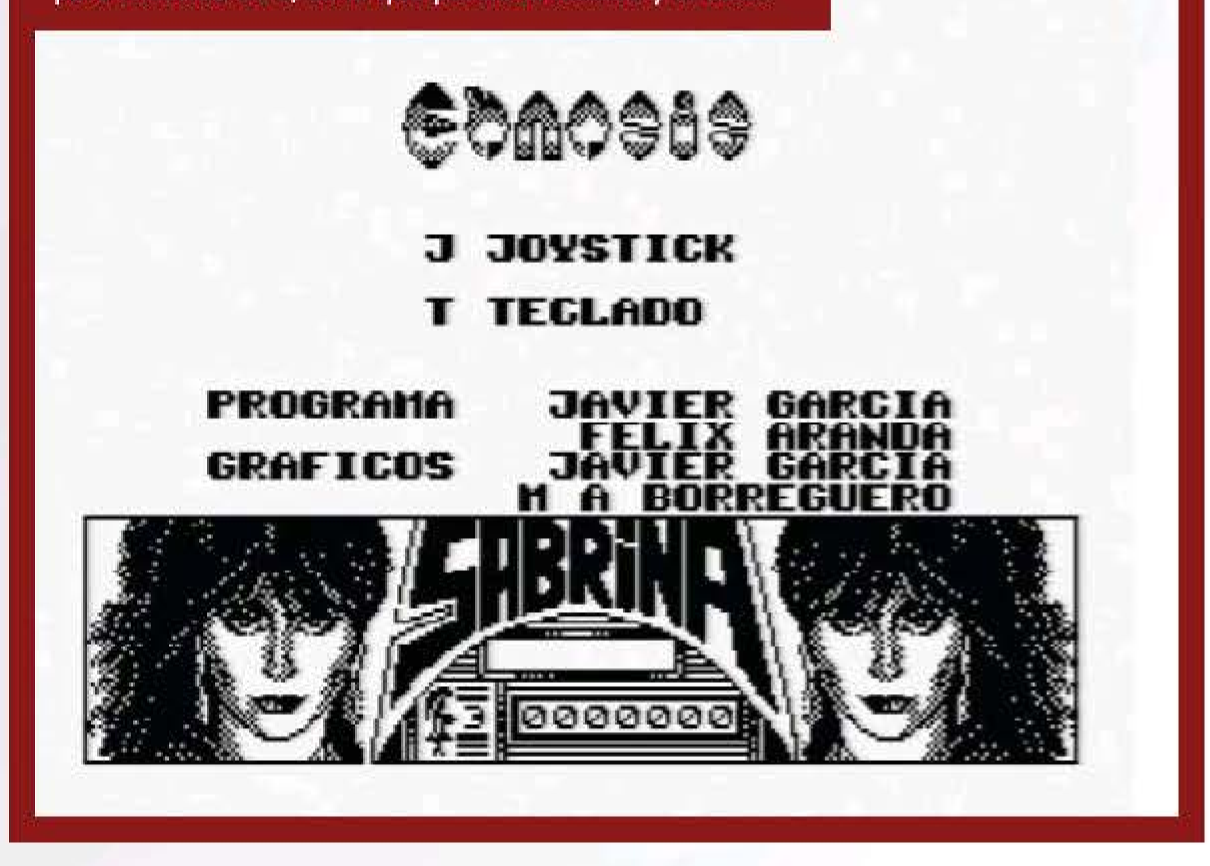
LA GÉNESIS DE UNA LEYENDA

Toda historia tiene un comienzo, y la de García Navarro no iba a ser menos. Corría el año 1983 cuando a su padre le regalaron una calculadora programable CASIO FX-720P, con botones a tutiplén y funciones que aún no llegaba a comprender. "Eran mágicas" relata el programador, "porque estaban en azul y molaban. En el manual de la CASIO decía que se podían hacer cosas impresionantes; aquello hizo volar mi imaginación para idear grandes juegos con espectaculares gráficos. Empecé a investigar, pero lo máximo que se podía hacer era pintar una línea de texto, así que mi gozo en un pozo. Al menos, mientras tanto, había aprendido BASIC, aunque la verdad es que era un infierno: si te quedabas sin pilas, se borraba todo, así que adquirí un extraño aparato que permitía grabar todo en un casete". Antes de que Sabrina partiera la pana con su penetrante mirada, García Navarro tuvo acceso a su primer ordenador, depósito en Caja de Ahorros mediante: un VIC-20 de Commodore. Para nuestro entrevistado, este sistema era lo más. "Tenía teclado profesional, no como esos otros que vendían con unas gomas horribles. Además, tenía una forma espectacular que recordaba a los muebles donde se guardaba el pan y también tenía una luz que indicaba si estaba encendido o apagado, lo que parece una tontería, pero en aquella época me quedaba mirándolo en la publicidad y lo imaginaba encendido en mi mesa. ¡Y un juego en cartucho incluido en el maravilloso precio! Aunque bien es verdad que no incluía el Datasette para grabar en cinta" recuerda el programador, que no duda en lanzarle un dardo envenenado al ZX de Spectrum.

El caso es que García Navarro pudo seguir entrenando su nivel de programación en BASIC a la vez que se topaba con múltiples problemas derivados del VIC-20. Todo ello acabó con un or-

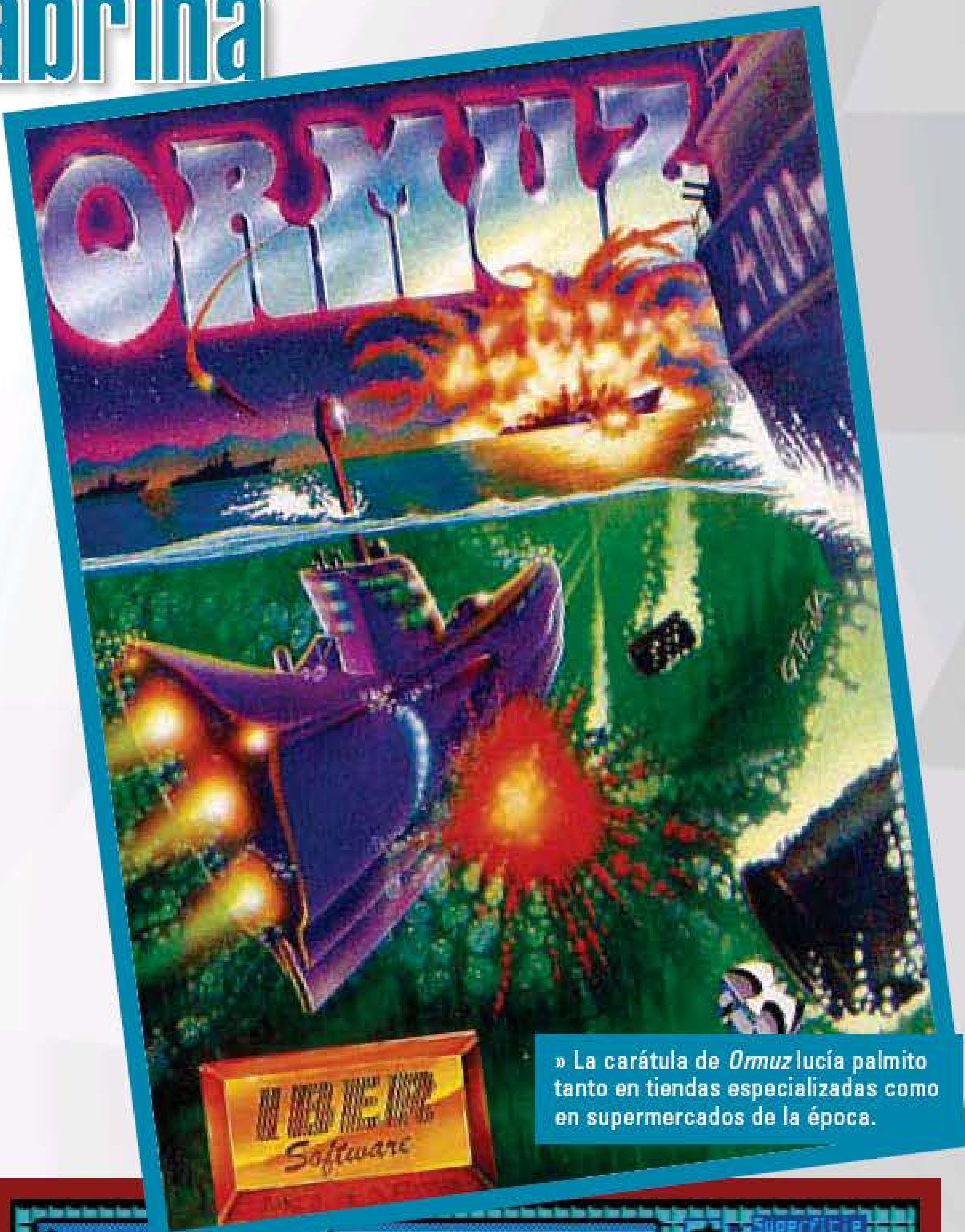


» [CPC] Sabrina se ve acosada por ancianas con los tímpanos reventados de escuchar sus canciones.



» [CPC] Aquí los créditos de la infame versión de *Sabrina* para Amstrad CPC, en la que perdió la música y el color.

Sabrina



» La carátula de *Ormuz* lucía palmito tanto en tiendas especializadas como en supermercados de la época.



» [CPC] La italiana franquea un barrio en el que le aguarda un duro contrincante con el que se medirá a grito "pelao".



» [CPC] El panel de control del submarino de *Ormuz* era más complicado que ver a España ganando Eurovisión.



» [CPC] Horripilante pantalla de carga. Tras ella se escondía un título que a muchos les pilló con el pie cambiado.

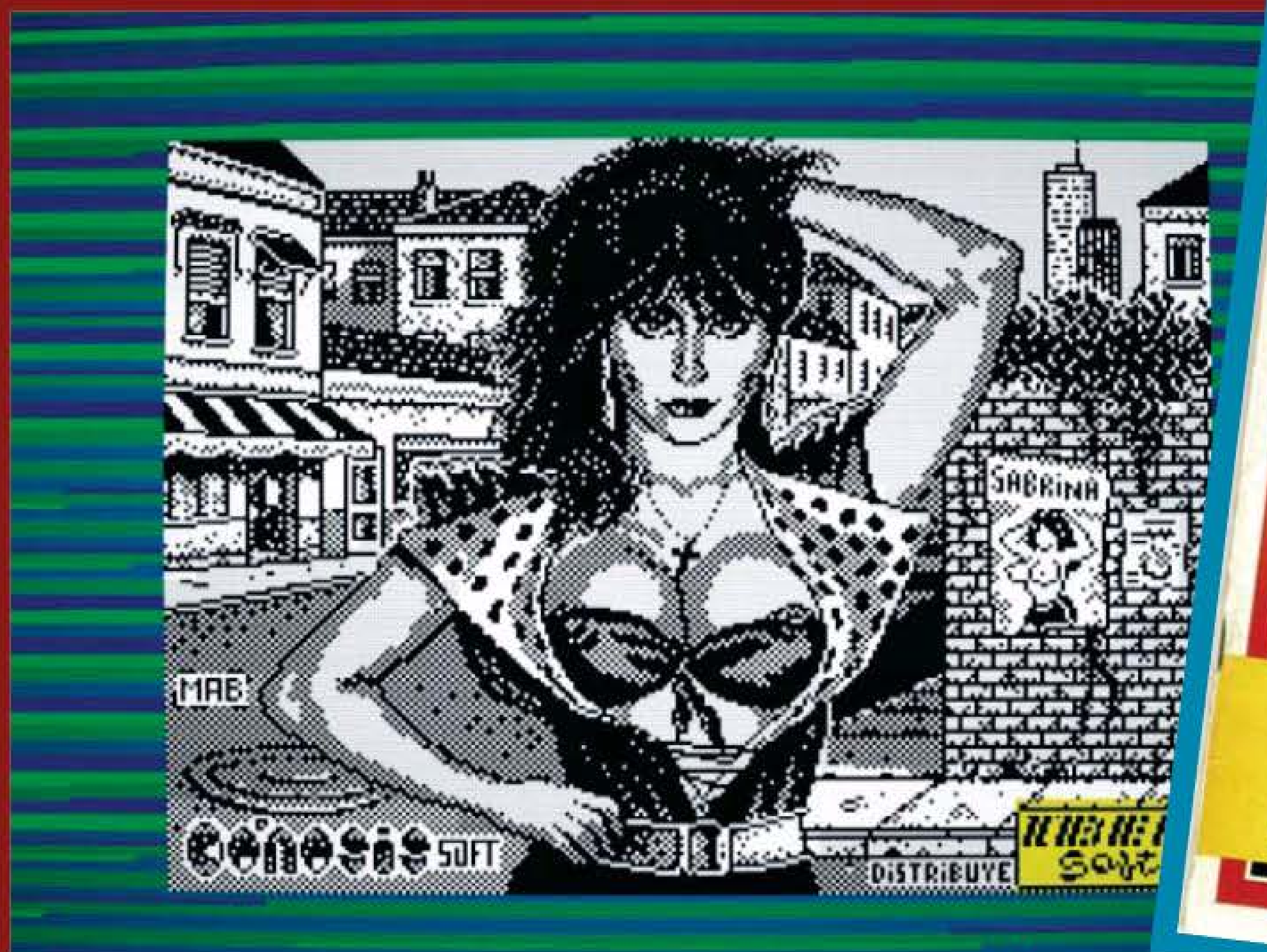
denador inservible que fue reemplazado por el Amstrad CPC 464. "El CPC tenía de todo: LED, teclado profesional, unidad de casete, monitor (lo cual mis padres veían con buenos ojos) y algunos juegos. Lo encargamos y ahí empezó todo, porque ya no tenía que tener el ordenador encendido para no perder lo escrito: se podía grabar". Parece una tontería pero nada más lejos de la realidad: todo aquel que quisiera hacer sus pinitos en la programación de computadores de 8 bits necesitaba un soporte físico en el que almacenar sus progresos. Así pues, García Navarro exprimió el lenguaje BASIC hasta que cayó en la cuenta de que los programas no corrían lo suficiente con respecto a los títulos comerciales. Fue cuando descubrió la piedra filosofal: el código máquina. "Leyendo las típicas revistas de la época vi un pequeño listado que capturaba una pantalla y la restauraba en décimas de segundo. ¿Qué serían esos extraños números? ¿Era aquello un jeroglífico?", recuerda el programador, que a partir de entonces encauzó sus ganas de crear por los rieles de la potencia que ofrecía el lenguaje máquina.

"Hice muchos juegos. Siempre eran cosas parecidas a lo que veíamos en las revistas, copias con gráficos malos (mi hermano y yo somos de todo menos creativos), pero con jugabilidad. Lo que pasa es que cuando estábamos con un juego, rápidamente nos fijábamos en otro y dejábamos abandonado el anterior para ponernos con la nueva idea. Nuestro objetivo era divertirnos, no teníamos expectativas comerciales, porque no sabíamos que las había, y cuando lo supimos, ya fue muy tarde" sentencia García Navarro. Con todo, nos toca hablar de dos juegos que acabarían siendo comercializados con su firma.

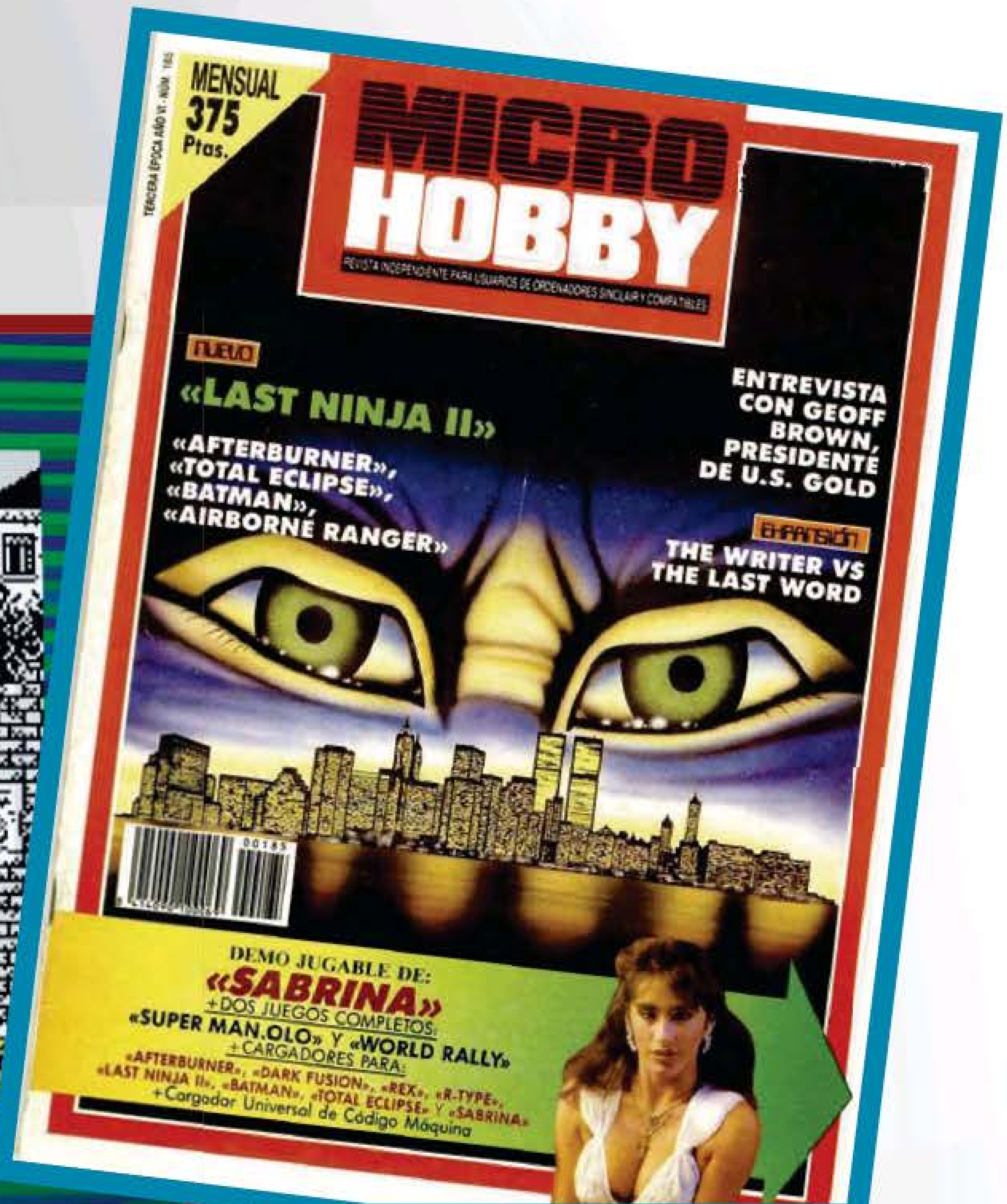
I'M LOOKING FOR A GOOD TIME

Corría el año 1988. Luis Sanguino, director técnico de Génesis Soft, contacta con un hombre con bigote llamado Félix Aranda, compañero de fatigas de nuestro protagonista, Javier García Navarro. Sanguino venía con una propuesta bajo el brazo: portar dos juegos, *Ormuz* y *Sabrina*, en un tiempo imposible, desde Spectrum hacia Amstrad. El salario a pagar fue fijado en cien mil pesetas. "Me río de los mileuristas: eran seiscientos euros de la época" comenta el programador. Encima, el comercial ofrecía un plus por ventas de 5 duros por cada juego vendido hasta 20.000 unidades y de 75 pesetas por juego vendido si se superaba tal cifra. Un pelotazo.

El desarrollo tuvo sus complicaciones, puesto que Aranda tenía que compaginar su trabajo de delineante con la programación de *Ormuz*, mientras que García Navarro estaba por aquel entonces estudiando tercero de B.U.P. Atendiendo a los conocimientos de cada uno, Aranda se quedó con *Ormuz*, un simulador de submarinos, mientras que a García Navarro le tocó en suerte el juego pro-



» [ZX] Mientras que *Sabrina* cargaba no nos quitaba ojo. Y ponemos ojo en singular, porque en realidad era complicado distinguir cuál de ellos era el más avizor de los dos.



» ¿Te imaginas ir al kiosko y comprar la sagrada revista *MicroHobby*? ¿Y que encima te regalen una demo jugable que incluye a *Sabrina* y a un tal *Super Man-olo*? Benditos años ochenta.

» La reseña de la contraportada, describiendo la escueta vestimenta que lleva la cantante, dice mucho de la agresiva publicidad con la que Iber Software intentó vender el juego.



El port CPC fue toda una aventura para García Navarro. Años después firmó Sardina, el remake

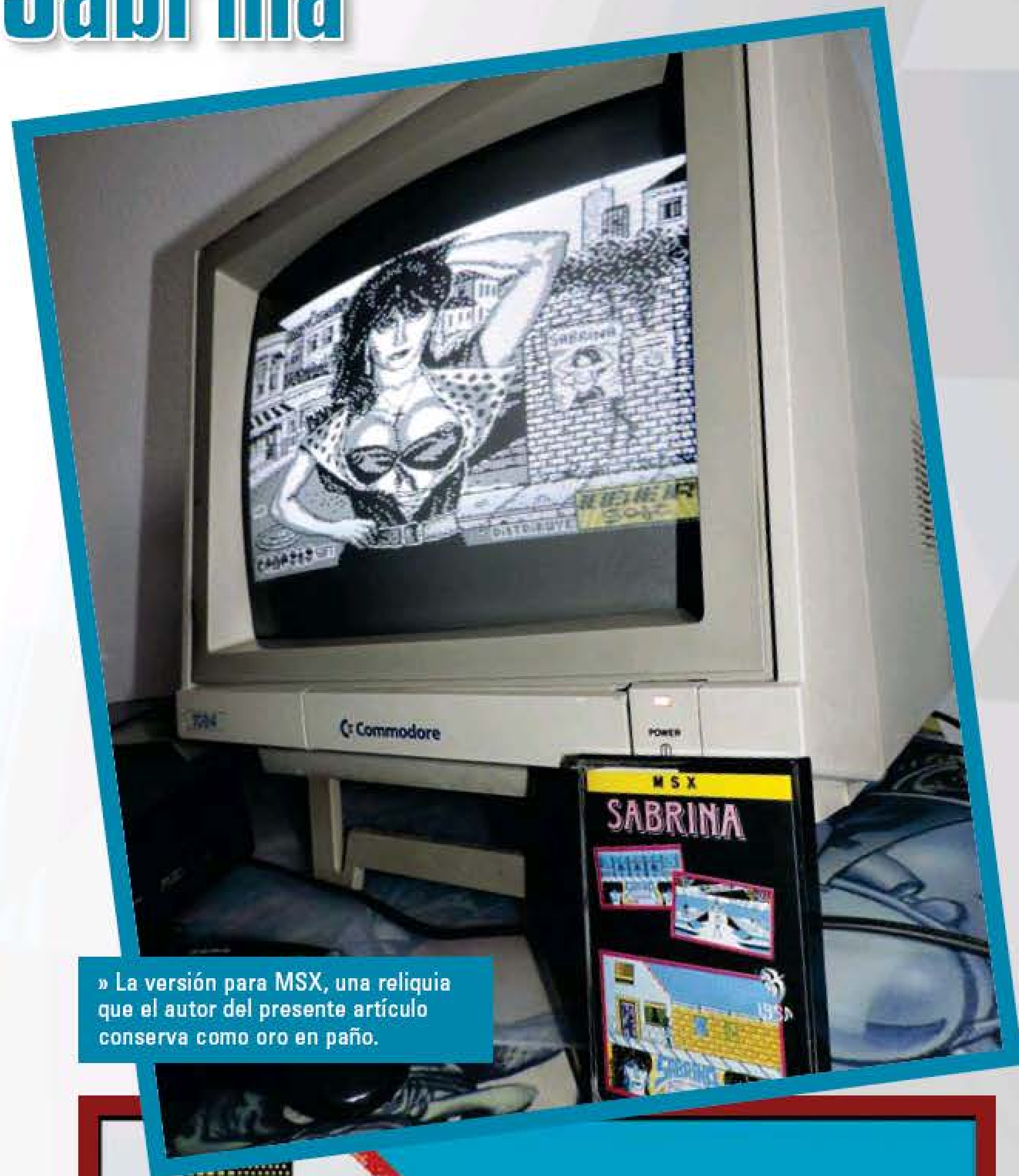
tagonizado por la cantante italiana. Al final, todo llegó a buen puerto, a pesar de que les pagaran menos de lo que les dijeron al principio del proyecto. "Cuando veo ahora lo que hice", comenta Javier, "me parece que conseguimos grandes cosas dentro de lo que cabe. Con esa edad y lo poco que sabíamos de programación, terminar dos proyectos como aquellos fue un gran logro. Otra cosa es que *Sabrina* fuera malo, pero yo me limité a realizar el port. No podía hacer grandes cosas".

Sabrina fue programado originalmente en Spectrum por Andrés García en Génesis Soft. El juego poseía un argumento delirante según el cual, a tenor de las instrucciones que acompañaban a la cinta de casete, la sex-symbol italiana llamaba a la puerta del jugador solicitándole ayuda.

El objetivo era manejar a la cantante en su trayecto hacia el escenario en el que debe actuar. Sus fans le aguardan enfervorizados. Pero claro, hay un problema: nos asolan hordas de ciudadanos que están empeñados en impedir que Sabrina llegue a cantar sus canciones (Boys, Boys, Boys y Hot Girl… ¿alguien se sabía alguna más?). Entre estos enemigos había sacerdotes, señoras mayores, ladrones e incluso otra famosa cantante que le hacía la competencia en plan final boss. Una auténtica locura.

Lo cierto es que gráficamente estaba logrado, con variedad de escenarios y una utilización del color adecuada para el ordenador de Sinclair, evitando el choque de atributos. Incluso había música en el menú y una voz digitalizada, según cuenta el autor en una entrevista en *El mundo del Spectrum*, pertenecía a una secretaria de la ▶

Sabrina



» La versión para MSX, una reliquia que el autor del presente artículo conserva como oro en paño.



» Spoiler: esta escena aparece al finalizar con éxito la partida. Tremendo conciertazo por la patilla.


» [ZX] Aquí hemos pillado a nuestra heroína ejecutando su golpe maestro, el famoso golpe de pecho.



» [CPC] En el exterior del aeropuerto nos espera el iracundo pueblo, levantado en armas. Normal.

empresa. Jugablemente era otra historia: la dificultad no tenía medida ninguna, los enemigos nos asediaban por ambos extremos y la única manera de pasar pantallas era avanzar sin descanso con la técnica especial de Sabrina: el golpe de pecho o tetazo. Las prisas del desarrollo derivaron en un beat'em-up plano y mediocre que bebía de *Kung-Fu Master* hasta la embriaguez; una borrachera a la altura de la que cogimos en la Nochevieja de 1987 después de asistir a la inenarrable actuación de la cantante en Televisión Española.

Iber intentó vender el juego con un despliegue publicitario que incluía frases tan brutales como "juega a ser mayor", "Sabrina es diferent", "el mejor videojuego del año" o "si no te atreves, allá tú", amén de regalar un casete en el que estaban grabados los grandes éxitos de Sabrina. La verdad es que, por mucha publicidad que tuviese, el juego no había por dónde cogerlo.

La versión de CPC de García Navarro empeoró aún más la cosa, puesto que salió sin música ni colores, con lentitud exasperante… y una sorpresa envenenada en su interior.

Según se relata en el manual de *Sardina* (el remake que realizó el propio programador), García Navarro insertó en la versión de Amstrad Disco un programa denominado *Pirámide* que se ejecutaba cada vez que se cargaba el juego, decrementando el valor de cierto sector del propio disquete. Si se ejecutaba cinco veces, el sector alcanzaba el valor 0 y propiciaba que el disco se formatease, autodestruyéndose para siempre como si fuera un mensaje de los que entregaban al Inspector Gadget. Era uno de los primeros virus de la historia del Amstrad y un broche de oro perfecto para un título infame.

SARDINA Y LA REDENCIÓN

Veinte años más tarde del suceso, García Navarro se incorporaba al mundillo de la escena Homebrew. Fue entonces cuando decidió que había llegado el momento de emprender el camino a la redención. "Fue por casualidad. Resulta que empecé a leer las críticas del *Sabrina* y me cabreé mucho. La gente opinaba sin saber cuáles eran las circunstancias de por qué había salido como había salido, pero tampoco le di mucha importancia porque era agua pasada ya… hasta que un compañero de la escena, Valdezate, me lanzó un desafío. Lo acepté. Entonces me puse a buscar el código fuente y luego invertí años de trabajo hasta que en 2012 lancé *Sardina*, la versión mejorada. La verdad es que quedó bastante mejor que la anterior", asegura el programador, y damos fe de que es así: mayor colorido, diferentes planos de profundidad, más enemigos… ¡y el Boys, Boys, Boys sonando gracias al malagueño McKlain!

A partir de ahí, García Navarro emprende una serie de desarrollos junto con un equipazo de auténtico lujo en el que están el mencionado McKlain, Rafa Castillo (Azicuetano), Juan Esteban (SAD1942) o Daniel Celemín. Ellos forman 4Mhz y han parido auténticas joyas. La más reciente,

GARCÍA NAVARRO Y LA EDAD DE ORO



¿Qué opina García Navarro acerca de la tan cacareada Edad de Oro? "Todo aquello fue real, gracias al brutal número de profesionales que nos embarcamos en desarrollos en España. El problema fue la falta de profesionalización del sector, dado que lo liderábamos chavales sin experiencia, comandados por gente con pocos escrúpulos. Se intentaba vender lo que fuera a precios de risa, así que acabaron por quemar el sistema. No obstante, la calidad de los desarrollos producidos por algunos estudios españoles fue muy alta y no teníamos competencia en el extranjero, a excepción de los grandes estudios de referencia. Los estudios pequeños, cuya picaresca era exagerada, son los que acabaron con esta época dorada. Bueno, eso y la incapacidad de adaptarse a los nuevos tiempos (16 bits, consolas, etc...)".

Operation Alexandra, es un juego de acción para CPC que hace palidecer a la gran mayoría de títulos que el ordenador de Alan Sugar recibiera en los años ochenta.

"Después de programar *Sardina* creo que ya pagué mi penitencia. Tengo la conciencia muy tranquila, porque con la ayuda de los compañeros de 4MHz hemos sacado auténticos AAA que demuestran la evolución que hemos tenido. Los *Adiós a la caspa* fueron una gran manera de comenzar. Luego cambiamos de tercio con *Cuauthemoc,* una auténtica maravilla a efectos gráficos y musicales; el *Profanation 2,* una fiel segunda parte del clásico de Dinamic y *Operation Alexandra,* que supera al anterior en jugabilidad", culmina un García Navarro al que ya solo le queda quitarse la espinita y poder conocer en persona a la gran cantante italiana. Tal vez ocurra algún día. O tal vez emule a los enemigos del videojuego y trate de impedir que sus canciones suenen una vez más. *



¡NUEVO!

MICRO HOBBY 5 estrellas

Cuando un personaje alcanza unas cotas elevadas de popularidad, los ojos ávidos de los programadores se clavan en él y de sus lúcidas mentes comienzan a emanar ideas que acaban cuajando en un programa, cuanto menos, comercial. Éste es el caso de esta jovencita italiana de abrumadora personalidad que entra de la mano de Iber en el mundo del software.

Grabación Original

Boys Hot girl Holiday rock - Kiss, etc.

SABRINA

DOS RAZONES DE "PECHO"

SABRINA
Arcade
Iber

El juego desarrolla las peripecias que una popular cantante —léase Sabrina— debe sufrir para conseguir trasladarse desde el aeropuerto a un plató de televisión cercano. Para llegar hasta allí tendrá, desgraciadamente, que cruzar un pueblo cuyos habitantes parecen estar un poco disconformes con su manera de ser, de actuar y, sobre todo, de vestir.

Vuestra misión será la de guiar a Sabrina en este arduo camino esquivando o eliminando a todos los enemigos que podáis. Estos son de varios tipos, aunque todos tiene un aspecto en común: son personas normales y corrientes de las que te puedes encontrar en la calle a docenas. Así, por ejemplo, saldrán a tu paso las típicas amas de casa, el navajero de turno, la punkie agresiva, el cura exorcista, la anciana con su indispensable bastón y un largo etcétera de tipismos hispanos.

Sabrina dispone de tres tipos de golpes diferentes para defenderse de las continuas agresiones de toda esta fauna urbana: patadas, útiles para los enemigos de mayor estatura, tortazos, para enemigos especiales, y un tercer golpe algo difícil de explicar que consiste en una momentánea hinchazón de sus esbeltos y grandilocuentes atributos femeninos.

Además de estos inconvenientes, en algunas pantallas aparecen otros obstáculos como también unos cartuchos de dinamita, los cuales deben ser expulsados de la pantalla por medio de una certera patada, ya que, de lo contrario, explotarán y te llevarán al comienzo de la aventura, sin tener en cuenta el número de vidas que tuvieras en ese momento.

Y éste es, a grandes rasgos, el desarrollo de «Sabrina», un programa que sigue el más puro estilo de los arcades de acción de desplazamiento lateral, incorporando unos decorados muy acordes al carácter español, gráficos bastante simpáticos y un movimiento que, si bien podía haberse mejorado, cumple con su misión. El nivel de dificultad es muy alto y el grado de adicción el normal en un arcade de estas características.

A esto hay que sumar la novedosa idea de introducir en el mismo paquete del juego una cinta original de la cantante italiana para que puedas disfrutar de su voz (aunque ya sabemos todos que es mejor ver la que oírla). En su contra sólo dos aspectos: unas instrucciones que no son tales porque no hablan del juego en absoluto, y la monotonía que puede producirte tras haber jugado un buen rato por la semejanza de los decorados.

CARGADOR

En primer lugar deberéis teclear el listado Basic y salvarlo en cinta. Tras esto, colocarlo delante de la versión original del programa.

MICROHOBBY 27

» *MicroHobby* le dedicó una página a la review de *Sabrina,* destacando los golpes del avatar y la abrumadora personalidad de tan peculiar personaje. Fueron muy generosos.



GUÍA DEFINITIVA

ALEX KIDD in SHINOBI WORLD

Después de conquistar Miracle World, paladear las delicias de High-Tech Land y disfrutar de las vistas del Enchanted Castle, la mascota de Sega se encaminó al reino del crossover con Shinobi World. Revisitamos una de las grandes aventuras del joven príncipe.

Texto de Nick Thorpe

Pese a ser la estrella de Sega a finales de los ochenta, Alex Kidd se las arregló para beneficiarse del cruce con otras franquicias. Opa-Opa, de *Fantasy Zone,* hizo un cameo en *Alex Kidd: The Lost Stars,* y todo Anmitsu Hime fue localizado para el público no japonés en *Alex Kidd: High-Tech World.* También apareció en juegos como *Altered Beast* o *Kenseiden.* Como resultado, el baqueteado héroe plataformero acabó protagonizando un juego crossover como tal.



» [Master System] Todo es sol y amoríos para Alex. Hasta que su amada es raptada por un ninja y tiene que rescatarla, claro.

Lo que fue más inesperado fue lo bueno que este acabó siendo, sobre todo teniendo en cuenta que su debut en Mega Drive no había sido gran cosa.

Alex Kidd In Shinobi World toma prestados temas y escenarios del famoso juego de ninjas de Sega *Shinobi,* le pone el énfasis en el habitual plataformeo de *Alex Kidd* y en los gráficos family-friendly. Sega explicó esta colisión de mundos haciendo que Alex y su chica se tomaran unas vacaciones en el planeta Shinobi, solo para que ella fuera raptada por el malvado Dark Ninja. Por suerte, White Ninja aparece e imbuye de poderes místicos a nuestro héroe, que adquiere habilidades ninja.

Alex debe atravesar cuatro mundos de plataformas, cada uno de ellos con dos niveles y un jefe. Están remotamente inspirados en fases del *Shinobi,* pero con novedades: encontrarás familiares las calles de la ciudad o el puerto, pero las cataratas o las cuevas volcánicas son nuevas. Donde Joe Musashi se toma las cosas con calma y hace movimientos muy meditados, Alex Kidd es bastante más impulsivo y desarrolla una serie de movimientos adicionales que le diferencian de *Shinobi.* Puede nadar, escalar o saltar contra los muros, pero la mejor técnica de todas es que se puede agarrar a una farola, una cuerda o cualquier otra cosa en la que se balancee, prenderla en ▶

» [Master System] En vez de rescatar chavales, Alex Kidd rompe cajas en busca de power-ups.





» [Master System] No hay mucho sitio para maniobrar entre esos enemigos.



PARODY PANIC

Cómo el fontanero más famoso de los videojuegos casi acaba en un juego de Master System.

Alex Kidd In Shinobi World pasó por muchos cambios durante su desarrollo. Para empezar se iba a titular *Shinobi Kid* (o *Shinobi Kidd*, según donde lo leyeras) y el sprite del protagonista era muy parecido a Joe Musashi. Datos de gráficos encontrados en el juego muestran que había al menos un nivel extra con su propio jefe, y las imágenes de pantallas primitivas apenas se parecen al juego final. Pero hay una pantalla, en principio bastante reconocible, que lanza un simpático guiño a Nintendo.

Cuando estaban rediseñando al jefe samurái lanzador de bolas de fuego Ken-Oh, los desarrolladores decidieron simplificar el patrón como un simple arco que rebotaba con el fondo. Si recibía suficiente daño el enemigo se reducía de tamaño, mostrando un gran mostacho. Y si el guiño no era lo suficientemente obvio, en el cartel que acompaña a la presentación de su nivel aparecía su nombre: Mari-Oh.

Aunque nadie en Sega ha vuelto a hablar del tema, imaginamos que el chiste despertaría suspicacias legales: sin duda, es algo que a Nintendo no le habría hecho gracia, incluso en tiempos en los que Sega no podía ser considerada una dura competidora. Pero fuera lo que fuera que motivara el cambio, sin duda este se hizo a última hora, ya que el gráfico y la tarjeta de Mari-Oh están presentes en los datos del juego, y pueden ser intercambiados con los finales con una sencilla edición.

JEFAZOS

Estos son los maquiavélicos villanos que separan a Alex de su novia, y cómo vencerlos.



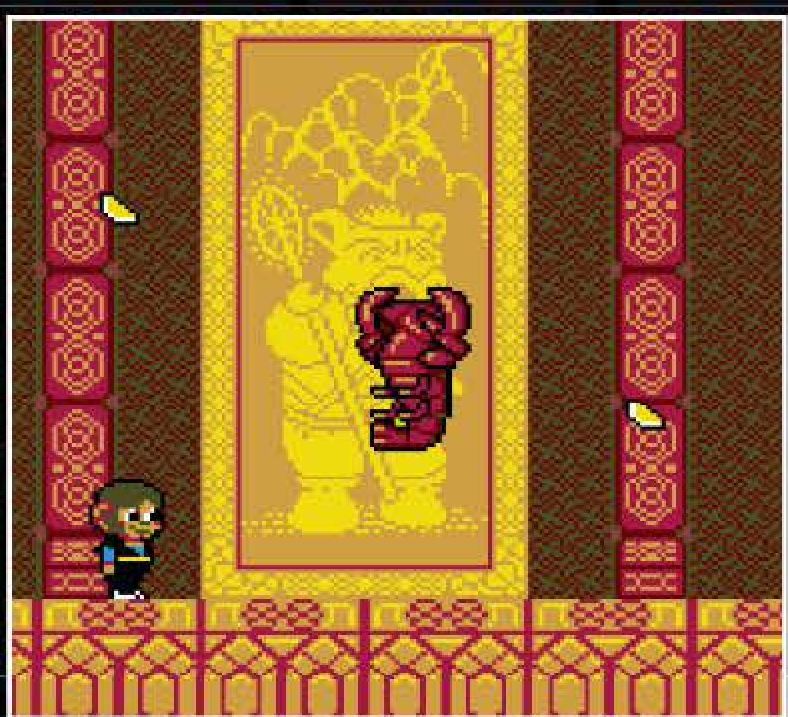
KABUTO

■ Este samurái es muy similar al jefe Ken-Oh del juego original, pero algo más sencillo. Sus bolas de fuego se mueven con trayectorias más predecibles y puedes dispararle a cualquier punto del cuerpo. Tras recibir unos cuantos impactos, menguará de tamaño y se moverá más rápido. Si te extraña ese cambio, échale un ojo al recuadro Parody Panic para descubrir por qué.

HELI

■ ¿Recuerdas el Black Turtle de *Shinobi*? Esto es igual, pero en vez de un helicóptero que escupe ninjas, esta es una versión de la cara de Mandara de *Shinobi* robótica, que vomita helicópteros en miniatura. Estos vuelan por toda la pantalla y tienes que destruirlos hasta completar el contador que hay en lo alto de la pantalla. Lo mejor es que te vayas a una esquina y los acribilles.





ROBSTER

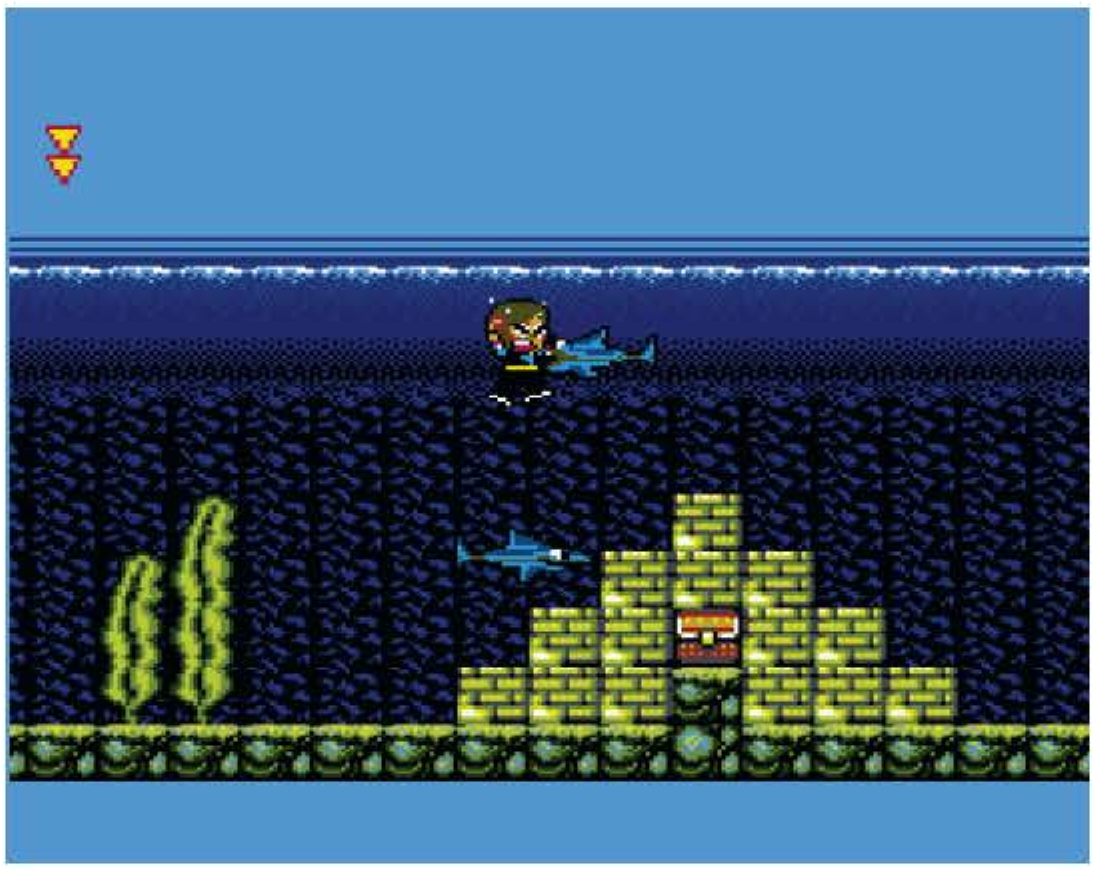
■ En *Shinobi*, Lobster era un samurái vestido de rojo. En este juego, Robster es una auténtica langosta ("lobster" en inglés). Te disparará proyectiles entre salto y salto, así que mantén las distancias en sus ataques y dispárale cuando esté saltando. Cuando lo alcances quedará grogui en el resto de su caída, y es el momento en el que tienes que aprovechar su vulnerabilidad.

HANZO

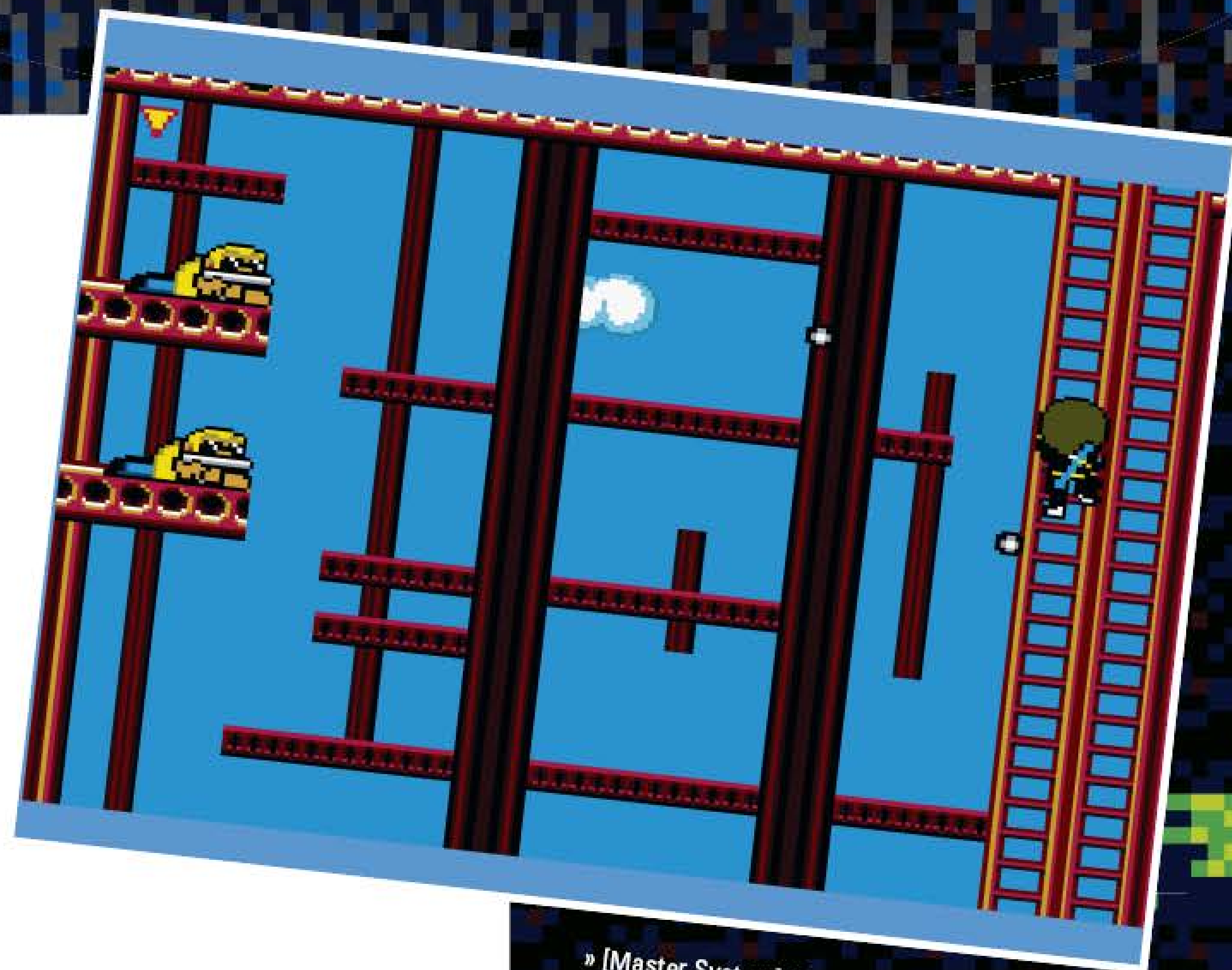
■ El jefe final tiene tres patrones de ataque. En el primero salta y es invulnerable: tienes que alcanzarle justo antes de que salte. Entonces se convertirá en un tornado que dispara proyectiles. Atácale antes de que empiece a hacerlo. Finalmente su ofensiva será a base de clones. Concéntrate en el auténtico Hanzo, entreteniéndote con sus dobles solo si se acercan demasiado.







» [Master System] ¡Ay! Este tiburón aprieta el acelerador cuando está frente a ti.



» [Master System] Es importante estar atento en la subida para ir haciendo pausas y esquivar balas.

llamas y lanzarla en línea recta, arrasando con enemigos y obstáculos.

Es más, hay muchas oportunidades de usar estas habilidades gracias a un buen diseño de niveles con áreas ocultas muy peliagudas y buenos laberintos. En particular, la habilidad de tirar bolas de fuego es maximizada con áreas imposibles de alcanzar sin esta habilidad de vuelo. Parte de estas virtudes puede achacarse al excelente diseño original de *Shinobi*, ya que muchos enemigos se inspiran en él. Pero los nuevos diseños son también parte definitiva del éxito del juego: Yoshio Yoshida, uno de los dos diseñadores del juego, se vería implicado en otros excelentes títulos de plataformas para Master System, como *Astérix*, *Castle Of Illusion* o *Land Of Illusion*.

Los gráficos fueron obra de un equipo que incluía a Gen Adachi y a Stresteles, ambos provenientes de *Phantasy Star II* para Mega Drive y *Poseidon Wars 3D* para Master System. Son ellos quienes consiguen un equilibrio entre elementos reconocibles de *Shinobi* y el estilo de dibujo animado de *Alex Kidd*. Los ninjas enemigos se vuelven cabezones, y aparecen toques de humor, como la sonriente luna al fondo en la lucha con el jefe Kabuto o los bloques estilo Thwomp algo más adelante.

El propio Alex Kidd está muy bien animado, girándose a medio salto cuando escala de muro a muro, gritando cuando es alcanzado y, por supuesto, flotando en dirección hacia el cielo cuando lo matan. Era un juego atractivo para los estándares de su tiempo, aunque hay juegos de Master System que lo dejaron atrás.

En cuanto a la música, el juego tenía tanto composiciones originales como nuevas versiones de los temas de *Shinobi*, acreditadas a alguien que figura como XOR. Cada uno de los cuatro niveles tiene su propio tema, todos ellos muy notables, siendo el mejor el de la primera fase, que imita de forma memorable el original de *Shinobi*. Es una pena que no podamos conocer su identidad: su único otro crédito parece ser el sonido de la conversión a Mega Drive de *Strider*.

A*lex Kidd In Shinobi World* estuvo en desarrollo al menos seis meses, y se mostró a los asistentes del Winter CES en enero de 1990, con una buena acogida de la crítica tras su lanzamiento en verano de 1990. *Computer & Video Games* dio al juego un 92%, diciendo que el crossover "no es exactamente un gran juego de acción violenta",

» [Master System] ¡Sorpresa! Ataque ninja desde las profundidades.



OBJETOS BÁSICOS

Los power-ups que necesitas para mantener a raya a los ninjas.



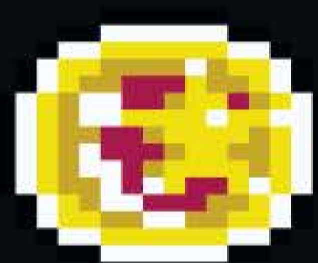
ESPADA DE PODER

■ Esta pequeña y útil arma da poder a tu herramienta principal, incrementando el daño y dando la posibilidad de evitar proyectiles.

DARDOS

■ Estas armas tienen todas las ventajas de la Espada de Poder, pero con el extra de que puedes atacar a distancia.





BOLA DE CRISTAL

■ Recógelas para llenar la pantalla de tornados que arrasan con todo y que convierten a Alex en uno, dándole vuelo e invencibilidad.

CORAZÓN

■ Recógelos para ganar un punto de energía. Si llegas al máximo de seis, empezarán a aparecer los muñecos de Alex Kidd.





MUÑECO DE ALEX KIDD

■ Coge un Alex en miniatura y recibirás una vida extra. Muy útil, ya que es la única forma de conseguirla y solo tienes un Continue.



» [Master System] Alex usa sus poderes de bola de fuego para asegurarse de no ser alcanzado por ese pajarraco.

▶ y que la alta calidad de todos los otros aspectos del juego lo convertían en un "estupendo título en general". *S: The Sega Magazine* le puso un 88%, diciendo que la serie de *Alex Kidd* volvía a "estar en forma", y apuntando a que el juego "habría llegado al 90% si hubiera ofrecido un desafío más serio". La revista *Sega Pro* le puso un 88% diciendo que "hay tanto que ver que la adicción está garantizada." Aunque el análisis de *Zero* no hacía una crítica con demasiada chicha, tampoco estaba tan impresionado como otras publicaciones, y le puso un 78%. Aparte de su aventura original, *Shinobi World* se considera generalmente como el mejor de los juegos de *Alex Kidd*.

Por desgracia, la visita de Alex Kidd al mundo de Shinobi sería su último papel protagonista. *Sonic The Hedgehog* llegaría ese mismo año, y la explosiva popularidad del erizo mandó a Alex Kidd y sus monerías de vuelta a a la oscuridad. Aunque muchos juegos de Master System fueron reciclados para Game Gear, *Alex Kidd In Shinobi World* no tuvo esa suerte. Su único relanzamiento posterior llegó con una versión descargable en la Consola Virtual de Wii. La tendencia de Sega a olvidarse del juego puede darte la impresión de que no era gran cosa, pero aquellos que lo han jugado saben que eso no puede estar más lejos de la realidad. Así que, si no has tenido el placer de hacerlo, tómate el tiempo de probarlo y entenderás rápidamente por qué hay tantos jugadores que tienen una clara debilidad por las aventuras de *Alex Kidd*. *

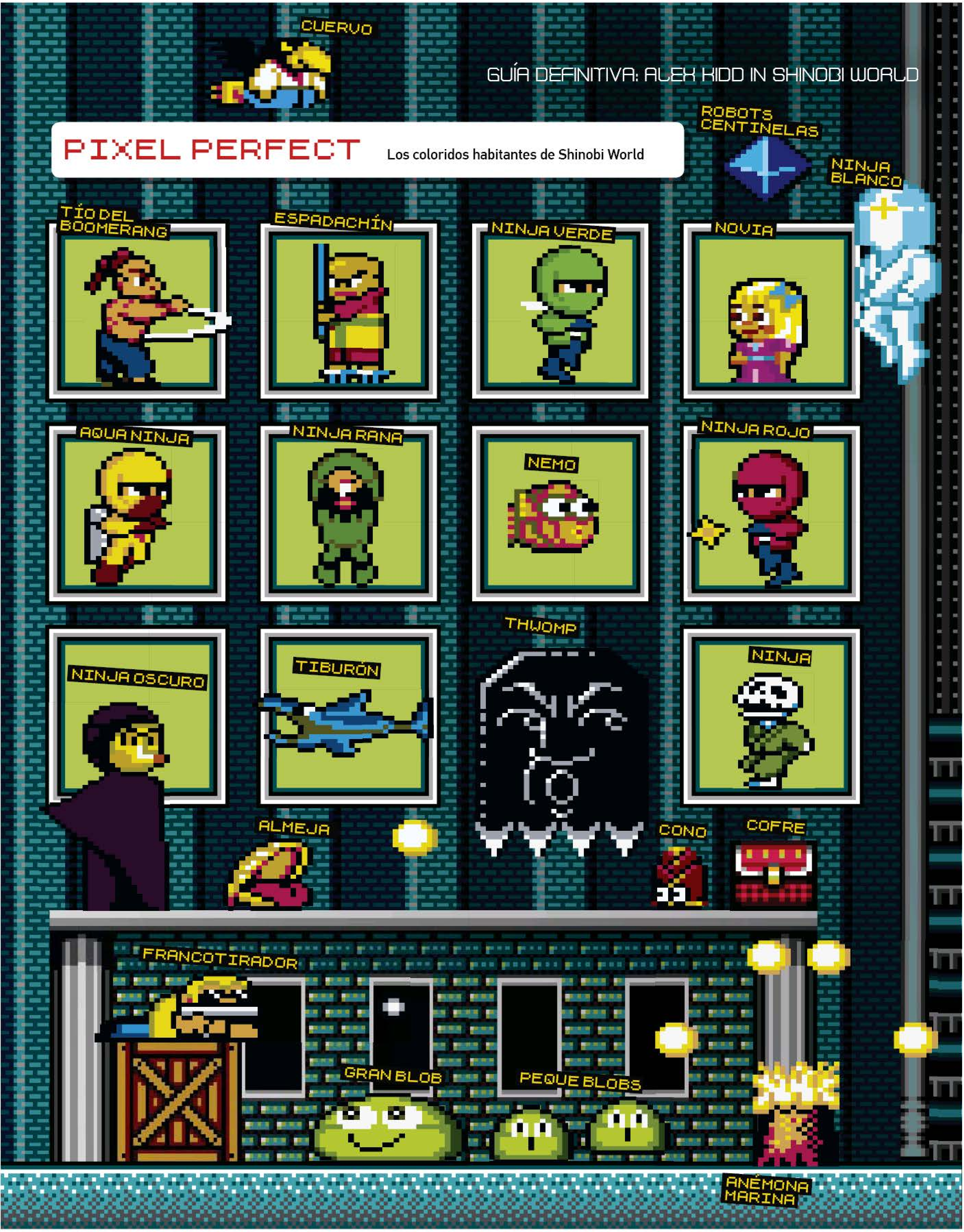


» [Master System] Por supuesto, hay final feliz: Alex vence a los secuestradores de su novia y se lo agradece a su espíritu guía.



PIXEL PERFECT

Los coloridos habitantes de Shinobi World



PANTALLA FINAL



SCOOBY DOO! CLASSIC CREEP CAPERS

» ¿Sabéis por qué Shaggy huye siempre de los monstruos? No es por pánico, sino por el temor a las consecuencias cataclísmicas que se desatarían si, para defenderse, usara una mínima fracción de su descomunal fuerza. Así que Scooby y el resto de la pandilla deberán resolver esta última aventura rápidamente, antes de que el espigado chaval de la barbita se transforme en un Super Saiyan.

01



» Bajo su forma normal, Norville 'Shaggy' Rogers tiene una velocidad bastante limitada. Lo que nunca entendimos de la serie es cómo un perrazo como Scooby no era capaz de correr más que su patoso dueño.

02



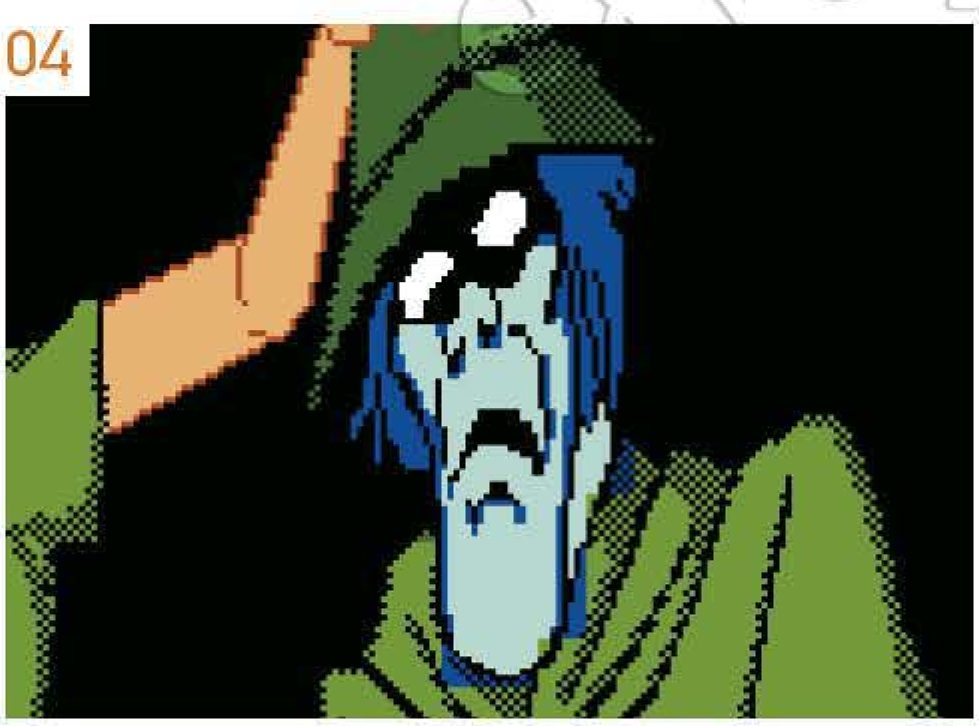
» En un giro bastante sorprendente de los acontecimientos (sí, hemos activado el 'modo ironía'), el fantasma de marras resbala con un charco que había en el suelo y se mete el costalazo padre. ¡Esto jamás pasaba en Expediente X!

03



» La tripulación completa de la Máquina del Misterio aprovecha la ocasión para inmovilizar al fantasma. ¡Qué cosas! Los espectros pueden atravesar paredes, pero al parece su talón de aquiles son las redes de pescador. Apuntaros esa.

04



» Y aquí llega, por fin, el momento más icónico de la serie de Hanna-Barbera. ¿Quién se esconderá detrás de la máscara? ¿El Señor Burns? ¿JR? ¿Angela Channing? ¿El tío Camuñas? ¿Negan? ¿El Doctor Robotnik? ¿Yen? Vamos, levanta la máscara de una vez, que el suspense nos está matando.

05



» Descubrimos que es... alguien que no habíamos visto jamás. Esto es lo que pasa cuando saltas directamente al final sin haberte molestado en ver el juego. Eso sí, estamos completamente seguros de que estará diciendo: "malditos jovenzuelos, si no fuera por ellos me habría salido con la mía".

retro GAMER

REDACCIÓN
Redactor Jefe **Bruno Sol**
Coordinadora **Sonia Herranz**
Colaboradores John Tones, Marcos García, Sara Borondo, Atila Merino, Jesús Relinque, Jesús Martínez del Vas, Marina Amores, José Manuel Fernández, José Emilio Barbero.

MAQUETACIÓN
Maquetación **Susana Lurguie**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos
Héctor Miralles Soler
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos
Daniel Gozlan
Directora de Operaciones de Revistas
Virginia Cabezón
Director de Desarrollo Digital y Tecnología
Miguel Castillo

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología
y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director de Publicidad Juegos **Javier Abad**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona, Estel Peris, Noemí Rodríguez y Carlos Inaraja**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
Nuria Gallego

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Social Media Editor **Noelia Santiago**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-40540-2011

ARI
Auditada por AIMC